IV. évfolyam 5. szám, 1993. május

138,-Ft

# 576 KByte

Számítástechnikai magazin

MÁR 40 OLDALON



## HANNIBAL
Made in Germany

## SUPERFROG
A Team 17 levelibékája

## DESERT STRIKE
Az évezred játéka?!

## LIONHEART
Tömör gyönyör

## INCA
Vivát okkultizmus!

# CHUCK ROCK 2

# Új olvasóINK figyelmébe!!!



1990/1 1990/2 1990/3 1990/4 1990/5 1990/6 1990/7

1991/1 1991/2 1991/3 1991/4 1991/5 1991/6 1991/7-8

1991/9 1991/10 1991/11 1991/12 1992/1 1992/2 1992/3

1992/4 1992/5 1992/6 1992/7-8 1992/9 1992/10 1992/11



1992/12 1993/1 1993/2 1993/3

1993/4

## Kedvezményes árak !

Az 576 KByte visszamenőleg megvásárolható: az 1990 -ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400 Ft-ért; az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft-ért. Szuperkedvezmény: 1990. júniusától 1991 decemberéig (19 szám) kedvezményesen 1100 Ft-ért.

Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon kaphatja mag lapunkat: 1990/1-től 1991/6-ig 65 Ft/db; 1991/7-8 130 Ft/db; 1991/9-től 1991/12-ig 80 Ft/db; 1992-től a lap eredeti áron vásárolható meg !

Szimulátor különszám 100 Ft/db.

A fenti árakhoz portóköltség is járul !

Postacím: COMGAME GMK 1389 Bp. Pf. : 132.

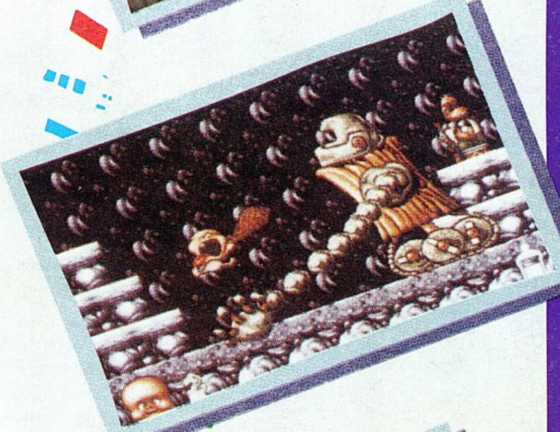
# TARTALOM

576 KByte














ISSN 0865 - 8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest ( 93 2543/5-66-22 )
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos:Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán
Lapterv: Molnár Dénes, Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Eredeti Bt.
Kiadja a COMGAME Gmk. 1026 Bp., Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132. Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk) 1389 Budapest Pf.


576 KByte

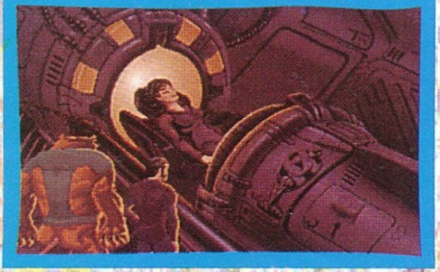
# HÍREK




Nagy-Britannia az őrültségek országa, London pedig a gyógyíthatatlan defektesek városa. Képzeljetek el egy olyan helyet, ahol mindenki a szemközti oldalon közlekedik, ahol a villanykapcsolókat felkattintva kialszik a világítás, ahol fényes nappal a rendőrök anyaszült meztelenre vetkőztetnek embereket, drog után kutatva, no meg a szállodai szobákat törpékre szabják. Na, ide zarándokoltunk el a múlt hónapban, hogy részt vegyünk a számítástechnikai piac egyik legrangosabb seregszemléjén, az ECTS kiállításon. Három nap tömény vizslatás a legújabb hardware és software fejlesztések után, percről percre beosztott időrend szerint. Több, mint 40 kiállító vett részt a rendezvényen, kisebb-nagyobb standokon várva az érdeklődő szakközönséget. A kiállítás egyébként szigorúan szakemberek számára nyitott, látogatói jegyeket csak igen korlátozott számban osztanak (azt is a rendezőség rokonai nyúlják le). A gondos ellenőrzés ellenére azért egy-két kalóznak is sikerült bejutnia, a Fairlight egyik prominens képviselőjét jómagam is észrevettem, amint a Zeppelin stand körül ólálkodik és csak a megfelelő pillanatra vár, hogy elcsórjon egy eredeti Sink or Swim-et. Tehát volt kaland bőven, úgyhogy nem is csigázom tovább az érdeklődést, nézzük, miből élünk majd az elkövetkező hónapokban.

## ACCOLADE

Az egyik legnevesebb cég az iparban egy új kincsesbányára lelt a TSUNAMI nevet viselő amerikai fejlesztőcég személyében. Közös koprodukcióban négy vadállat anyagot hoznak forgalomba május-április hónapokban. Az első címe: RINGWORLD, ami az ismert sci-fi író, Larry Niven



novellái alapján készült. A stílusa interaktív űr-kalandjáték, káprázatos grafikával fűszerezve (PC). A második projekt neve WACKY FUNSTERS, ami a számítógépes játékok paródiájaként vonul be majd a történelembe. A logikai anyagoktól az autóversenyzésig mindent kigúnyol, hasfalszakasztó poénok közepette. A játékipar Csupasz Pisztolyának is nevezik... (PC). Aki rajongott a Police Quest sorozatért, az minden pénzt megad majd a BLUE FORCE nevű fejlesztésért, ami a híres Quest szerzőinek legújabb műve. Az életszagú történetben egy tökös zsarut alakítunk, aki zsarolókkal, kábítószer-kereskedőkkel, sőt gyilkosokkal veszi fel a küzdelmet. A játékot a digitalizált akciójelenetek teszik még frankóbbá (PC). Az utolsó újdonságuk a PROTOSTAR, amiben egy intelligens űr-ügynököt alakítunk, aki eszét és fegyvereit felhasználva védelmezi a Földet, a mindenre elszánt idegen teremtményektől. A grafika és az atmoszféra 100 százalékos. Az alkotók több részesre tervezik a kalandot, az első megjelenés május végén várható (PC).

## BLUE BYTE

Nem kiállítóként szerepelt a rendezvényen, hanem csak nézőként. Sikerült meginterjúvolni a 25 év körüli nagyfőnököt, aki egy új projektről számolt be: a Balle Isle-hoz egy teljesen átalakított játékteret nyújtó datadiscet adnak ki a napokban (PC, Amiga). Ezen kívül egy Song Collection című CD-t is kiadnak, amin eddigi nagy slágereik (Battle Isle, History Line, Ugh) mixei hallhatóak hifi minőségben. Nagyon meleg az anyag, igazi csemege a gyűjtőknek, hiszen csak korlátozott példányszámban nyomják ki.

## CODEMASTERS

Dizzy, DJ Puff és a többiek nemcsak a C64-es tábort fertőzték meg, hanem már PC-re, Amigára és konzolokra is kiadták őket. Viszont piacra dobtak egy elég normálisnak kinéző anyagot is, FIREHAWK névvel. Az Érkzési oldalon olvashattok is róla (Amiga).

## COKTEL VISION

A nagyon felkapott francia cég, aki olyan nevekkel írta be magát a játéktörténelembe, mint a Gobliiins, az Inca, most egy merőben új vállalkozásba fogott. A címe: LOST IN TIME



és a PC-sek szívét melengeti majd meg a közeljövőben. Egy eléggé kifacsart sztorira épül a dolog, amit hely hiányában mellőznék, inkább csak annyit a programról, hogy olyan új elemekkel találkozhatunk benne, mint digitalizált 3D-s mozijelenetek. Az egész játékot egy ehhez a projekthez készült film alapján dolgozták ki, a tárgyak használatánál, vagy egyes akcióknál külön ablakban egy kis mozit nézhetünk a történtekről. A játék olyan hatalmas tárigényű, hogy csak két részletben lehet majd megvásárolni (kb. 15-15 lemezen). Ja és persze jön a Goblins III, ahol már csak egy szem goblinünk maradt, de az aztán tettre kész.

## CORE DESIGN

Egy végtelenül aranyos hölgy vezetett be bennünket a nagy hírű software-ház rejtelmeibe és bemutatta a jövő reménységeit. A CHUCK ROCK II volt a kiállítás sztárja, erről egy bővebb ismertetőt is találhattok a lapban, viszont akadt más is, amire büszke lehet a cég. Hamarosan a boltokba kerül a BLASTAR, ami egy igen szépen kivitelezett űr-akció. A minden irányba finomscrollozó játékban egy űrhajót irányítunk 5 fő pályán keresztül. Ellenfeleink igen változatosak és kemények, idegen lényektől kezdve, generátorokon át aszteroidákig minden előfordul a game-ben (Amiga). A másik újdonságuk a BUBBA'N'STIX lesz, amiben egy Angliában népszerű cartoon figura és kis barátja, hogy botocska kalandjait dolgozták fel. A mászkálós játékban képregényszerű mozgásokkal közlekedik figuránk, a botját pedig segítőeszközként tudja használni, ha valahol megakad és nem tud feljebb, beljebb, odébb mászkálni. Sok puzzle fejtörőt is meg kell oldanunk a játék során, ami igazán egyedinek tűnik a software-piacon (Amiga).

## CYBERDREAMS

Az eddig az ismeretlenség homályába burkolódzó cég most robbantani akar, és CYBERRACE címmel egy igazi cyberspace-kaland programot fejez be az elkövetkező néhány hónapban. Isten hozott a jövőben! - hirdeti programjuk jelmondata, ami a képeket elnézve igaz is. A 3D-s ábrázolás náluk sem ismer határokat, az animáció sebessége pedig tényleg ámulatba ejtő. A sztori nem egetrengető (űrkalózok elleni harc, galaxisok feletti uralom elnyerése), de a kivitelezés előtt le a kalappal. Érdekesség, hogy tervezője a Szárnyas Fejvadász, a Tron 2010 és a Star Trek kivitelezésében is segédkezett.

## DIGITAL ILLUSIONS

Nem sok újdonsággal kecsegtetett a cég bennünket, egyedül a TORNADO című PC-s szimulátort mutatta be. Mivel a kezelőszervekről nem volt bemutató, ezért csupán az intro alapján nem sokat tudok mondani a játékról. Az ismertető szerint szimulációs tréning és komplett missziók, real 3D-külső téranimáció, éjszakai repülés és 2 játékos egymás elleni küzdelme is be lesz építve a játékba (PC).

## ELECTRONIC ARTS

Az Origin és az EOA közös placcon állította ki legújabb durranásukat, a STRIKE COMMANDERT. Amikor megláttam a standot, azt hittem, hogy berosálok. Képzeljetek el egy hatalmas vetítővásznat, ami a repülő ablakát szimbolizálta, és egy repülőgéporrot, amibe be lehet szállni, és onnan lehet irányítani a repülést. A földön katonai felszerelések, páncélszekrények, ládák és minden, ami a harci hangulatot emeli. Az egyik programozó beszállt a stilizált repülőbe és... És elakadt a szavunk. Ilyen animációt és hanghatásokat még nem pipáltam! Azonnal el kezdtem keresni a kiállított PC-n a CD-t, de SEHOL SEMMI! Egy mezei (?!) 486-osból nyomult mindez a képernyőre. Nem hiába fejlesztették a játékot 2 évig. Nem is érdemes többet

beszélni róla, ezt meg kell venni! Természetesen az alapprogramhoz külön kell megvásárolni a hangeffekteket és a zenét tartalmazó lemezeket.

### EMPIRE

Legbüszkébbek a Pacific Islands és a Team Yankee utódjának tartott WAR IN THE GULF című tankszimulátorra voltak, ami PC-re és Amigára egyaránt megjelenik hamarosan. Egy kitalált, 1995-ben kitörő öbölbeli háború a program témája, ahol M1-es tankjainkkal kell felvenni a küzdelmet a hódító iraki hadsereggel. Mint az elődöknél, itt is komoly ellenállásba ütközünk, úgyhogy nem lesz egyszerű feladat a támadók likvidálása. Az ígéretek szerint az eddigi legjobb tankszimuláció lesz. A következő újdonságuk a CYBERSPACE lesz, amely egy 3D-s szerepjátéknak készül. Az időpont 2090. Káosz, zűrzavar mindenütt, a Városban zavargások. A közel egymillió lakos 500 zónára osztott kerületekbe zsúfolódik, és csak egyetlen alapelvet ismer: túlélni mindenáron. Ezernyi épület, mindegyikben újabb veszélyek leselkednek ránk, és mindez virtual reality stílusban prezentálva (PC, Amiga). Ja, és még egy bombahír! Készül a CAMPAIGN II! Egyelőre no info, amint kép is lesz róla, azonnal közöljük.

### FLAIR

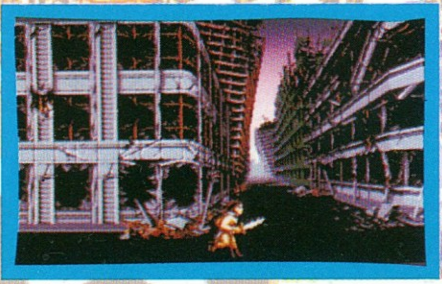
Sajnos, a Flair nem hozta a formáját, mivel semmi újdonságot nem mutatott be a kiállításon. A Whale's Voyage már régi téma, a Trolls már volt Amigán, most megjelent PC-n is, sőt a C64-es tábor is örvendezhet benne. Egy titkot viszont sikerült kipréselnünk a képviselőjüktől, amit nem tudok magamban tartani: megindultak a munkálatok a Trolls második részén. De pssszt!

### GREMLIN

A régi nagy név egy kissé megkopott, már ami a C64, Amiga, PC színtért illeti. A jövőben szinte teljesen leállnak a lemezes fejlesztésekkel és átpártolnak a játékgépekre (GameBoy, Sega, Nintendo). Lehet, hogy nekik van igazuk? Egy valamit azért még tartogatnak a tarsolyukban: a HEROQUEST 2 THE LEGACY OF SORASIL-t. A játékról még nincs képanyag, de az írott infók szerint négy új karakterrel ismerkedhetünk meg benne. Nagyobb és több lesz a bejárható terület, ahol négyen is kalandozhatunk egyidőben (Amiga).

### GRANDSLAM

A Nick Faldo's Golf sikerétől megrészegült kiadó nem lustálkodik továbbra sem. REALMS OF DARKNESS a címe annak a szerepjátéknak, amit hamarosan piacra dobnak. Nagyon frappáns jelmondatot választottak a portékájuk reklámozásához: Vérbeli szerepjáték azoknak, akik utálják ezt a stílust.A Sötétség Pusztáin egy kőtoronyban a halhatatlanságot kutató látnok a megoldás előtt egy lépéssel hibát követ el: kifelejt egy összetevőt a varázsitalból. Ezért a ballépésért az Istenek őt és utódait a saját maga által úgy áhított halhatatlanságra ítélik. Hamar beleun persze a dologba, szint úgy fiai, akik közül a legkisebb felkerekedik, hogy az Istenek haragjával dacolva elérje, hogy végre emberi életet éljen. Szörnyek, varázslók, bestiák állják útját, szinte egy egész világ áll vele szemben (Amiga, PC). A második újdonságuk TENSAI



névre hallgat. Egy világpusztító atomkatasztrófát kétféle teremtmény élte túl: akik védve voltak a sugárzás ellen és akik nem. A tiszták kilopakodtak a napvilágra, ahol az új világ teljesen elrettentette őket. A lakott településektől távol saját közösséget hoznak létre. A mutánsok között felbukkan egy mágikus erővel rendelkező lény, aki a békés közösségre támad. A főhős, Tensai, szembeszáll a Gonosz Erővel. Az ő kalandjait élhetjük át a játékban, amiben rendkívül kiterjedt területet kell bejárnunk, hogy a kíméletlen uralkodóval, Arashival megmérkőzhessünk (Amiga, PC)

### INTERPLAY

Két nagy anyaggal is előrukkolt az Interplay, az első a LOST VIKINGS, ami egy hangulatos mászkálós játéknak



néz ki első pillantásra. Három viking haver (Erik, a gyors, Baleog, a rettenthetetlen és Olaf, a masszív) éppen halászatból tartanak hazafelé, amikor egy idegen űrhajó felszippantja őket. Furcsa kalandok sorozatán át kell hazajutniuk, míg ki nem hűl az ebéd. Időutazásuk nagyon humorosnak és látványosnak tűnik (Amiga, PC). A pénzügyi menedzserprogramok kedvelői számára valódi csemege lesz a RAGS TO RICHES. Hogyan lesz a templom egeréből a pénzvilág vezető személyisége? Erről szól a játék. Egy apró családi vállalkozást kell irányítanunk, alkalmazottainkat kell igazgatnunk, tranzakciókat kell végrehajtanunk, mindezt egy irodai szobából koordinálva. Nem kis meló, de megéri (PC).

### ICE

Ugyan kiállítóként nem volt jelen a rohamléptekkel fejlődő software-cég, de egy szórólapról mindenki értesülhetett az újdonságairól. Legbüszkébbek a TOTAL CARNAGE cím alko-



tásra, ami a maga kategóriájában tényleg előkelő helyet érhet el. Stílusa akció, valójában egy izomkolosszussal kell minden utunkba kerülő élőlényt kinyírnunk. A program érdekessége, hogy a brutalitást keveri a humorral, ami fehér hollónak számít ebben a kategóriában. Természetesen a fegyverarzenál sem utolsó, az amerikai hadseregnek is becsületére válna (Amiga). A második üdvöskéjük a GULP THE GUPPY nevet viseli. A szennyezett vizekből kell kis barátaink segítségével újra átlátszó, kristálytiszta óceánt varázsolni (Amiga). A GNOME ALONE egy cuki varázslóról szól majd, akinek három varázskulcsot kell megkeresnie egy végeláthatatlan dungeonben. Persze idétlen répák, krumplik, csigák, kalapácsok állják útját. Az egész egy nagy bolondság, de aranyosnak tűnik. Majd elválik (Amiga). Az AXESS DENIED cím futurisztikus gameről egyelőre még csak annyit tudni, hogy virtuálisan reális, azaz nagyon baró űr-kalandjáték lesz (Amiga).

### IMPRESSIONS

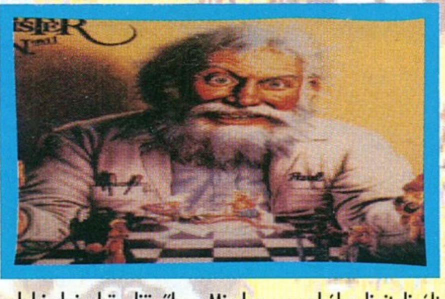
A nagy stratégia monopólium, az Impressions egy sorozat második részét adja ki hamarosan: RULES OF ENGAGEMENT 2. A szerepjátékban, egy űrflotta kapitányát alakítjuk. Háborúk dúlnak körülöttünk, ezért kemény feladat lesz vezérkarunkat irányítanunk, hogy a végső győzelmet kivívjuk. Dialógusokkal tárgyalhatunk saját és ellenfeleink vezetőivel, titkos diplomáciát folytathatunk, új harci eszközöket tervezhetünk és vethetünk be a harcba. A bonyolult jelző enyhe kifejezés, ha a játékot egy szóval akarjuk jellemezni. Leginkább a gigakomplex megnevezés illik rá (PC, Amiga)

### KRISALIS

A Soccer Kid és az Arabian Nights után nagyobb fába vágják a fejszéjüket Krisalisék. Egy komoly szerepjáték van készülőben THE LOST KINGDOMS címmel. A békés királyságba beteszi a lábát a Gonosz, az uralkodója álnokká válik, a birodalom elsorvad. Te, mint királyi sarj, megpróbálod a lehetetlent: a régi virágzó múltat feléleszteni, újból boldogságot hozni a népnek. A játék alapvető motívuma a beszélgetés, a meggyőzés. Utunk során számtalan emberrel találkozunk, akiket a saját oldalunkra kell állítani. Ezek után őket is mi tudjuk irányítani, egyre nő azok száma, akik a Jó eljövetelét akarják (Amiga, PC). A másik nagyobb lélegzetű mű a VIKING FIELD OF CONQUEST. Leginkább a Defender of the Crown-hoz tudnám hasonlítani. Hat barbár ellenséges néppel kell felvennünk a küzdelmet, akik elvadultan, csak a hódításra gondolnak. Nekünk sokkal taktikusabbnak kell lennünk, hogy a középkori Anglia teljhatalmú ura lehessünk (Amiga után most Pc-n is).

### MICROPROSE

A régóta a csúcson lévő cég továbbra sem lazít, mindig újabb ötletekkel áll elő. A régi szép időkre emlékezve kiadják a PIRATES GOLD-ot, amely a nagy legenda újraélesztését jelenti. Semmi másról nincs szó, mint az ős '93-as színvonalra hozása. Az alapötlet, a játékmenet ugyanaz, csak a körítés javul valamelyest (PC). Következő újdonságuk a FIELDS OF GLORY, amelyről már márciusi számunkban írtunk. A napóleoni háborúkba tudunk bekapcsolódni, vagy a francia, vagy az orosz oldalon (PC). A RETURN OF THE PHANTOM egy remekbeszabott szerepjáték, amelyben Raoul Montand felügyelőt alakítva kell kiderítenünk, hogy ki lazította meg az óriás csillár csavarjait, hogy az az előadás kezdetekor a nézőkre zuhanjon. Kérdezősködés, párbeszédek, misztika, rejtélyek felfedése jellemzi a játékot (PC). Hogy egy kis életet leheljenek a dög unalmas sakkpartikba, CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1 névvel egy parádés sakkparódiát készül-



nek kiadni a közeljövőben. Minden egyes bábu digitalizált férfi vagy nő, és olyan video-animációt mutatnak be, hogy a fülünk ketté állhat az ámulattól. A program nagy erőssége, hogy nemcsak szellemes, de remek sakkprogram is, már ami a nehézséget illeti (PC).

### MILLENIUM

Újdonságokban itt sincs hiány. METAMORPHOSIS a neve annak a logikai, ügyességi játéknak, amelyben egy paradicsomot alakítunk. Nem önszántunkból nézünk ki így, hanem egy kísérlet során nagyapánk teleportáló berendezését próbálta ki rajtunk, de félidőben abba belecsapott a villám, és mi ebben az állapotban kötöttünk ki. A feladat az, hogy összegyűjtsük a gép darabjait. Menet közben át tudunk alakulni felhővé, gumilasztivá, víz-



cseppé és vasgolyóvá. Ezek hasznos tulajdonságokkal bírnak (lebegés, pattogás, keménység), amiket kamatoztathatunk utunk során (PC, Amiga). Régi ismerős JAMES POND, aki most a holdon próbál szerencsét a sorozat harmadik epizódjában (Amiga). DIGGERS néven egy szórakoztató dolog sült ki az egyéves munkából. Apró emberkékkel, akik leginkább a lemmingekre hasonlítanak, kell arany után kutatni. Persze nem vagyunk egyedül a föld alatt, és pont ebből erednek a bonyodalmak (Amiga). A vadállatias baseball szerelmeseinek is van meglepetésem: BEASTBALL a becsületes neve annak a stuffnak, ami akár a Speedball nyomdokaiba léphet. Bestiák, izomkolosszusok, vandálok és egyéb fajú csapatok küzdhetnek egymás ellen, valódi tüzes hangulatú meccseken. Nagyon meleg az anyag! (Amiga, PC)

## MIRAGE

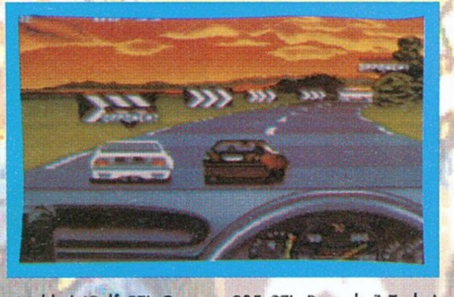
Nem voltunk eldurranva a Mirage bemutatójától, hiszen a régi Humans-t nyomatták agyba-főbe, illetve egy további pályákat tartalmazó alkotást reklámoztak HUMAN RACE fedőnév alatt. Aki szerette az első epizódot, az kirobbanó örömmel fogadja majd a plusz pályákat, amik azonban nem hoztak különleges változást az elődhöz képest.

## MINDSCAPE

Nagy csinnadratta közepette jelentette be a híres szoftware-cég, hogy LIBERATION névvel egy új állócsillagot alkotott. A game a XXIX. században játszódik, amikor mammutvállalatok veszik át a Föld gazdasági, pénzügyi, politikai irányítását. Természetesen minden gépesített. A Biocorp vállalat robotjai azonban meghibásodnak és védtelen embereket nyiffantanak ki. A vállalat, hogy hírnevét megőrizze, koholt vádak alapján ártatlan embereket ítél el a valódi gyilkosok helyett. Ezen az áldatlan helyzeten csak egy tökös legény változtathat, aki Te leszel. Börtönből szöktél, de jó ügyért harcolsz. Négy robotod van, akik segítenek abban, hogy az ártatlanul bebörtönzött embereket kiszabadítsd és a meghibásodott robotokat likvidáld (PC, Amiga).

## OCEAN

Nem lenne Ocean a neve, ha nem rukkolna elő minden alkalommal jónéhány újdonsággal. Jelen esetben is 5 bombameglepetéssel szolgált a híres softwarecég. WORLD CLASS SOCCER névre keresztelték el azt a revolúciós fociprogramot, ami hamarosan megörvendezteti az Amigatulajdonosokat. A golfprogramok reneszánszukat élik, s ezt a hullámot az Ocean is meglovagolja az INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP GOLF-fal. Az egyik legeredetibb ötlet a játékban, hogy a labda röptét kamerával tudjuk követni. A keményebb sportok kedvelőire is gondoltak az Ocean házatáján, és piacra készülnek dobni a BURNIN' RUBBER című autóversenyt, amelyben "emberközeli"



gépekkel (Golf GTI, Peugeot 205 GTI, Renault 5 Turbo) versenyezhetünk egymással vagy a gép ellen. A bemutató videokazetta alapján nagyon baba lesz az anyag.

## PSYGNOSIS

Teljes volt a lemmins-láz Londonban, de ők már a jövőbe tekintettek, mégpedig a COMBAT AIR PATROL-lal. A legtöbb hozzáértő szerint a leggyorsabb szimulátorok egyike lesz, amit el is tudok képzelni a látott demo alapján. F14-es, vagy F18-as gépekkel nyomulhatunk 3D-s tájak felett, akár éjszaka is (Amiga). SPEAR OF DESTINY álnév alatt a PC-ről ismert Wolfenstein 3D-t is megjelenteti Amigára a Psygnosis. Ez az egyik legvéresebb és legbrutálisabb játék, amit valaha készítettek. Az ölés és a halál mozdulataira olyan nagy súlyt fektettek, hogy talán már túl élethű lett. A háromdimenziós barlangrendszerből kell ép bőrrel kilábalnunk, miközben a náci katonák kereszttüzébe kerülünk. Csak erős idegzetűeknek ajánlom (Amiga).

## RENEGADE

Még mindig ragyogott a cég legújabb csillaga, a Chaos Engine, de már egy új szupersztár van születőben. Hosszú, másfél éves vajúdás után talán már a jövő hónapban megjelenik az URIDIUM II, ami a legendás C64-es játék



amigás, feltuningolt változata. A szerző is kint volt a standon, nagyon aranyos srác, nem is gondolná az ember, hogy ilyen kemény dolgokra képes. A villámgyors 32 színes finomscroll nagyon megdobja a játék összhatását, a 2 játékos egyidejű játszási lehetősége pedig kuriózum ennél a stílusnál (Amiga). Még egy pazar hír ebből az istállóból: megkezdődtek a SENSIBLE WORLD OF SOCCER előmunkálatai, amiben a legendás fociprogram még további tuningolását ígérik a programozók (Amiga).

## SIERRA ON-LINE

Sierráék nagyon titkolódzó hangulatban voltak a kiállításon, mert két fehér ajtó mögött meghúzták magukat, és óránként ha kidugta valamelyikjük az orrát. Na, azért sikerült nyakon csípnünk egyik prominens képviselőjüket, aki büszkén újságolta a PEPPERS ADVENTURE IN TIME megjelenését. Kuncogva gondoltam arra, hogy mi már a leírást is elkészítettük róla... viszont volt olyan programuk is, amivel ők leptek meg bennünket. Hamarosan piacra dobják a BETRAYAL AT KRONDOR cím Dynamix produkciót, ami ámulatba ejtő grafikával megáldott szerepjáték lesz. Mivel csak egy rövid játszható preview volt eddig belőle, túl sok nem mondható róla azon túl, hogy újfajta harcjeleneteket, fejlesztett irányítási módot, realisztikus tájakat és digitalizált hangokat tartalmaz. Persze, ezek az infók majd akkor kristályosodnak ki, ha már látjuk a kész játékot. Már csak őszig kell várnunk rá (PC).

## SILMARILS

Félelmetes ütemben hódít az RPG-stílus, ma már alig akad olyan cég, aki ki ne adott volna ilyen kategóriájú játékot. A Silmarilsnak nem ismeretlen a dolog, hiszen volt már egy igen népszerű alkotásuk ISHAR néven. Most ismét megin-



dult a fantáziájuk, és rohamléptekkel fejlesztik az eposz második részét. Június tájékán a PC és Amiga tulajdonosok is birtokba vehetik az új alkotást.

## TEAM 17

A fiatal gárda egy pöttöm standon állított ki, de a programjaik annál nagyobb tömeget vonzottak... A Body Blows és a Superfrog programozói a következő programok megjelentetését tervezik idén: OVERDRIVE (autóverseny), ALIEN BREED 2 (a legenda folytatódik) és a BODY BLOWS 2 (a bunyós programokból soha nem elég). Mindegyik Amigán és PC-n is megjelenik.

## THALION

A nagy hírű kiadó sem henyél, hiszen az Amberstar után, amelyről mostani számunkban olvashattok, a kaland folytatását is piacra dobja AMBERMOON címmel. A márciusi 576 KByte-ban már olvashattatok egy rövid infót róla, úgyhogy majd inkább a teljes játékról közlünk egy leírást, amint megjelenik május végén (PC, Amiga). Ígérnek még egy tengeralattjáró szimulátort U96 címmel, egy helikopter szimulátort, ami a SEARCH AIR RESCUE nevet viseli és már tervállapotban van a NO SECOND PRIZE II! Amint bővebb adataink vannak róluk, azonnal közzétesszük.

## U. S. GOLD

A U. S. Gold méltó régi nagy híréhez, nagyon frankó anyagokkal bombázza a nagyérdeműt. Az EYE OF THE BEHOLDER III nagyon nagy durranás lesz, a stílus szerelmesei lepetéznek majd a gyönyörségtől (PC). A Commanche programozói nem részegedtek meg teljesen a sikertől, hanem egy hasonlóan bravúros tankszimulátort (az ARMORED FIST-et) készítettek. Már csak párat kell aludni a megjelenésig (PC). A VEIL OF DARNESS című szerepjátékot nem tudom, hogy mi különbözteti meg a sorra megjelenő hasonmásaitól, de majd a komplett játék megtekintése után kiderül (PC). A napokban már meg is jelent két datadisc a híres X-WING-hez és a COMMANCHE-hoz. Új pályák, javított (ha lehet egyáltalán javítani rajtuk?!) játékmenet (PC).

## VIRGIN

A Sensi Soccer óta csak gyenge próbálkozások születtek egy valamire való fociprogram megírására, és ezt megérezhették a softwareházak is, mert sorra jelentik be, hogy egy "minden eddigit felülmúló" futballt készülnek kiadni. Nem maradhatott ki a sorból a Virgin sem, és nyilvánosságra hozta tervét: természetesen egy páratlan fociról! A címe nemes egyszerűséggel GOAL! Majd elválik, hogy mi igaz a hírekből. Ja, és még egy "akcióba" benevezett a Virgin (ugyanis a szerepjátékgyártás is kezd mindenkit megfertőzni): LANDS OF LORE címmel egy újabb




Weswood Studio produkciót készül piacra dobni ebben a tárgykörben. A róla készült képek magukért beszélnek, a játékról bővebben majd a megjelenésekor írunk.

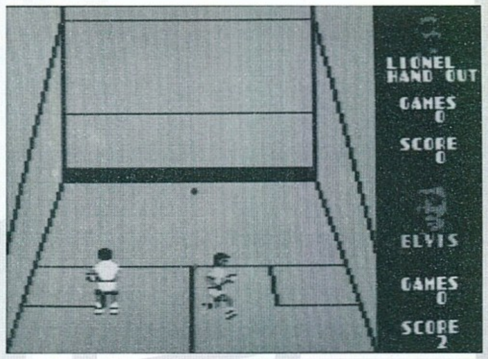
Még néhány elgondolkodtató adalék a kiállításról: a konzolok térnyerése elsöprő volt, szinte minden valamirevaló software-ház elrukkolt néhány konverzióval, sőt gyakori volt az is, hogy teljesen leálltak a lemezes játékfejlesztésekkel és minden elánnal a konzolokra összpontosítanak. Ennek egyedüli oka a mérték nélküli kalózkodás. Nem éri meg, hogy hatalmas pénzekért kifejlesztett programok két nap alatt szétfröccsennek a világ minden tájára, a bevételek meg a nulla felé tendálnak. Ez senkinek sem buli. Kivéve persze a kalózokat.

A másik szembetűnő újítás, hogy a programok színvonalának javulása, a magasabb elvárások miatt rendkívüli népszerűségnek örvendenek a CD-n kiadott fejlesztések. A PC-CD, MEGA-CD, CDTV és még ki tudja miféle kifejezések lassan mindennapossá válnak külföldön. A CD technika elvileg határtalan lehetőségeket nyújt a programozóknak, hogy grafikai és zenei képességeiket fitogtassák. Olyan minőségű programok jelennek meg hamarosan mind konzolokra, mind PC-re, hogy az ember csak bámul, hogy ilyen is létezik. Mintha filmet néznénk, olyan a grafika, a zene pedig hátborzongatóan jól szól. Ez a jövőkép idehaza egyelőre nem reális, mivel manapság még igen borsos ára van egy-egy ilyen csodamasinának. Mi is csak kuriózumként szereztünk be néhányat.

**Zolee**

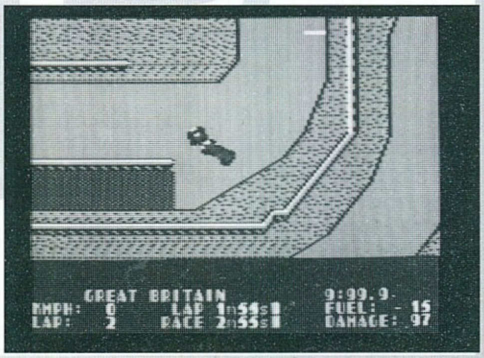
# INTERNATIONAL SQUASH CHALLENGE

A Zeppelin termékenységét mi sem bizonyítja jobban, mint hogy ebben a hónapban négy programmal is jelentkeztek - a C64-es tábor legnagyobb örömére. Úgy gondoltuk, hogy ha már ilyen programínység van az Öregre, akkor csokrot körünk a Zeppelin játékokból és átnyújtjuk Nektek. Reméljük sikerül örömet szereznünk. Kezdjük egy kis testmozgással. A WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH egy nálunk kevésbé népszerű sportágat dolgoz fel, a squash-t. Tudomásom szerint alig van ilyen célra kialakított pálya Magyarországon, ami azért egy csöppet elszomorító, mert a játék egyike a leghatékonyabb testedzési módoknak. Jómagam is csak Svájcban játszottam több évvel ezelőtt, ezért a szabályokkal nem vagyok maximálisan tisztában, de az alapszituációt úgy ahogy ismerem. A teremben a szemközti falon a középső két vonal által kijelölt területre kell szerválni úgy, hogy elsőnek ide pattanjon a laszti, majd az ellenfél négyzetébe. Ezután csépelhetjük a bogyót ahogy a kezünk bírja, csak arra ügyeljünk, hogy a szemközti falat minden esetben érintse és maximum csak egyszer pattanjon a padlón. A labda irányát az ütéssel (tűzgomb) egyidőben fel-le-oldalra húzott joy-jal tudjuk befolyásolni. A főmenüben még azt is meghatározhatjuk, hogy a laszti milyen keménységű legyen, amitől lomhább vagy fürgébb lesz. Eleinte érdemes a fehérrel próbálkozni, ami viszonylag lassú mozgású, majd fokozatosan közeledni a kék színűhöz, amitől a belünk kilóg, olyan cikázó. A játék mindent egybevetve nagyon jó és szórakoztató, minden sportőrültnek ajánlom.



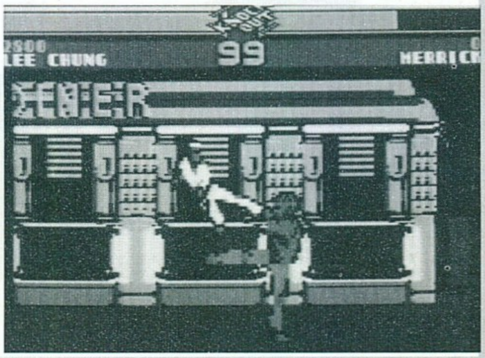

# INTERNATIONAL TRUCK RACING

Az INTERNATIONAL TRUCK RACING valamelyest elmaradt a várakozásoktól. Mint a róla készült kép is mutatja, nem árad belőle az a túlzott sebességláz, kafa grafika és a nagyfokú játszhatóság. Persze a látszat egy kicsit csal, mert ennek ellenére el lehet szórakozni vele. A kamionok irányítása teljesen más stratégiát igényel, mint például a Slicks-beli versenyautóké. A kanyarodásnál sokkal inkább ügyelni kell a nagy test miatt az ellenfél mozgására, mert egy-egy összekoccanás kiadós energiacsökkenéssel jár. Az elveszett energiát a depó feliratú sávban lehet feltölteni, de nem kell hozzá megállni, csak lassítani. Bőven elég lesz ezután behozni a lemaradást. Az ellenfelek belevaló versenyzők, egy elrontott kanyarbevétel könnyen behozhatatlan lemaradást okozhat. Ha egy nyert játszma után betévedünk a shop-ba, frankón felspécizhetjük a masinánkat (erősebb motor, tapadósabb gumik, stb). Ha pedig világbajnokok akarunk lenni, akkor jól kössük fel a gatyánkat, mert 6 pályán kell bizonyítanunk rátermettségünket ahhoz, hogy nyakunkba akasszák a babérkoszorút.



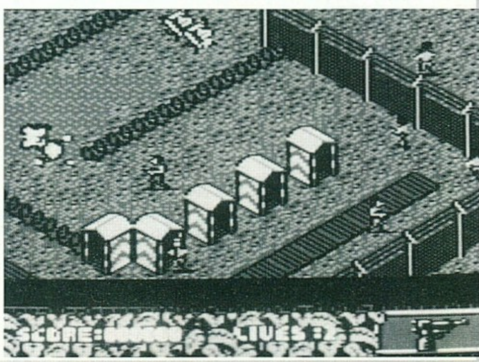

# FIST FIGHTER

A harmadik áldozat FIST FIGHTER névre hallgat. Mint a neve is elárulja, egy hangyányi köze van a Királyhoz (Street Fighter II), de a róla készült fotót elnézve hamar lekonyul az ember szája: csak névrokonok. Én megértem a Zeppelin stratégiáját, hogy meg akarják lovagolni az SF2 hullámot, de azért egy kicsit jobban is összekaphatták volna magukat. Az összeállítás szégyenfoltjának is lehetne nevezni, annyira gyenge eresztés. A sprite-ok túlontúl elnagyoltak, az irányíthatóság sem kapna kettesnél jobb osztályzatot, a hátterek pedig egyszerűen rondák. A választható küzdőfelek a világ 5 különböző pontjáról valóak, és persze mindegyik sajátos stílusban küzd. Mivel az irányítás nem könnyű, ezért érdemes az ellenfél erősségét alacsonyra állítani, hogy fel tudjuk vele venni a küzdelmet. A három választható helyszín közül talán a Japán a legszebb, ezért ezt ajánlom háttérnek. Már ha egyáltalán betöltitek a programot...




# ARNIE 2

Szándékosan hagytam az összeállítás legvégére az ARNIE 2-t. Sok cég (legyen az software-ház, filmgyártó, stb) úgy vélekedik, hogy ha egy nagy sikerű játék/film/stb első része milliókat hoz a konyhára, akkor nosza, adjanak ki egy folytatást, amiben még több vér, sex, akció, és így tovább van, csak azért, hogy emezt is többezer ember megcsodálja. Sajnos a legtöbben ezt úgy oldják meg, hogy teletömik sablonos közhelyekkel az alkotást és a neve mögé odabiggyesztenek egy kettest. Szerencsére az Arnie 2 esetében ez nem így történt. Az eredeti ötlet ugyan maradt, de utcahosszal veri az elsőt: baromi nagy lett a bejárható terület, lényegesen finomabbá vált az első epizódban néha vibráló scroll, sokkal láthatóbbá váltak az ellenfelek és még frankóbbak lettek a hangeffektek. Tudom, hogy nagyon aprók a figurák, de számoljátok csak meg, hogy hányan nyüzsögnek a képernyőn és milyen kidolgozott mozdulatokkal... Egyszóval vétek kihagyni!

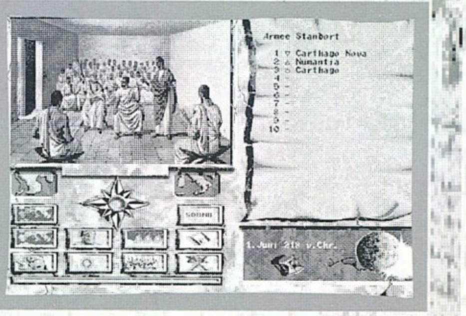


# MINDEN ÚT RÓMÁBA VEZET ?!?

# HANNIBAL

Ki ne hallott volna már a híres pun hadvezérről, Hannibálról? Neve az időszámításunk előtti II. Pun háború kapcsán vált ismertté, s azóta is csak a Nagy Hannibálként emlegetik. S most, 1993-ban immár a PC tulajdonosok is a híres-nevezetes hadvezér személyébe bújhatnak, s meghazudtolva a történelmet, átvehetik az uralmat az egész Földközi tenger felett, leigázva a környező országokat, s elfoglalva a fő veszélyt jelentő Rómát. A Hannibált, mint játékot egyébként a Starbytenak köszönhetjük, aki - úgy látszik - továbbra is a startégiai játékok terén jeleskedik. A játék egyelőre csak PC-n elérhető, de gyanítom, hogy rövidesen az Amiga tulajdonosok is boldogan hódítgathatnak Európa egész területén. A játékból még csak sajnálatos módon a német nyelvű verzió hozzáférhető, az is az 576-shopban. Persze napok kérdése az angol megérkezése... A játék stílusát tekintve - mostanra mindenki kitalálhatta már - kifejezetten stratégiai. Maga a program hatalmas területet ölel fel, Hispániától (a mai Spanyolország) a földközi tengeren keresztül egészen a mesés keletig eljuthatunk. A városok száma lenyűgözően sok: közel 1000 valóságos helységnévvel találkozhatunk! A játék zenéje kellemesnek mondható (az egész digitalizálva van), a hanghatások sem gyatrák. A grafika - bár a program nagy részében a vezérlőképernyőt látjuk - igencsak tetszetős: nagyfelbontású VGA grafika. A program egyedüli hibája a sebessége: még egy 386-oson is elég sokat töltöget. De hát semmi sem lehet tökéletes... Aki egy kicsit is kedveli a stratégiai programokat, annak szerintem (bár nem volt egyelőre túlságosan sok időm foglalkozni vele) néhány felejthetelen hetet fog jelenteni a játék mérete miatt.

Aki előtt egy kicsit homályos lenne a történelmi háttér, annak szánom ezt a kis "történelmi áttekintést". Hannibálnak már az apja is híres hadvezér volt Hispániában. Az ő nevéhez fűződik az I. Pun háború, melynek Szicília volt a tétje. Apja, Hamilkár is igazi vezéregyénség volt, s amikor Hannibál megérkezett Hispániába, az egész hadsereget apjára emlékeztette. Ugyanazokat az arcvonásokat, ugyanazt a határozottságot, elevenséget fedezték fel benne. Rövid időn belül óriási népszerűségre tett szert, melyben közrejátszott apja személye, és egészen különleges jelleme, egyénisége is. Hannibál fantasztikus ember lehetett: semmivel sem akart többnek látszani katontársainál, nem volt zsarnok vagy diktátor, mégis tömegeknek tudott parancsolni. A harcban is mindig elől járt, s utolsónak tért vissza a csatatérről. A hadjárat, melyről igazán nevezetes lett, a II. Pun háború. Az I. Pun háború elvesztése után Karthágó kábulatából felocsúdva azonnal elveszett területeinek visszaszerzésére kezdett felkészülni. Természetesen




Hannibál vezette a hadjáratot, melynek jellegzetessége az Alpokon átmasírozó elefántok látványa. Szegény állatok igen nehezen bírták a hideg éghajlatot, de Hannibálnak sikerült a szinte lehetelen: átkelve az Alpokon sorra-rendre leverte a kivezényelt itáliai hadosztályokat, de Róma a végsőkig ellenállt. A rómaiak legsúlyosabb veresége Cannenál volt, ami után már szinte biztosnak látszott Hannibál győzelme. Hannibál már a csizma orrát is elhagyta, sőt átért Karthágó mellé, amikor a rómaiak újabb seregeket toboroztak rendkívül gyorsan, és e seregek élére állították Cornelius Scipiot, aki Hannibál méltó ellenfelének bizonyult. Scipiónak sikerült visszafoglalnia Szicíliát, elfoglalta Hispániát, s végül, Zamánál leverte Hannibál seregeit...

Most itt az alkalom, hogy kicsit megreformáljuk a történelmet! Ha sikerül elfoglalnod Rómát, nyugodtan állíthatod magadról, hogy felérsz Hannibállal (csak szerényen). Na de ne írjuk most át a törikönyvet, hanem lássuk inkább a játék kezelését, ami meglehetősen szűkös lesz, mivel a szűkreszabott idő miatt nem volt időm mindent kiszótárazgatni, de a lényeg benne van így is. A játék elején választahatunk, hogy régebbi állást kívánunk-e betölteni (Altes Spiel), vagy újat akarunk kezdeni (Neues Spiel). Ha választottunk, az irányítópanelen találjuk magunkat.

**I.** A nagytérkép.
**II.** Üzenet ablak.
**III.** Idő továbbugrasztó.

**A.** Térkép nagyítás.
**B.** Térkép kicsinyítés.
**C.** Szélrózsa, a térkép scrollozására. Ha egy várost akarunk megkeresni név szerint, clickeljünk a szélrózsa közepén lévő kis korongra, s máris beírhatjuk a keresendő város nevét, illetve x-el kiléphetünk.
**D.** A kiválasztott város neve. (Az utóbbi 4 menü a térkép-pontban érvényes, lásd később)

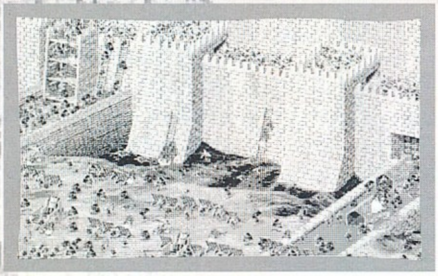
**1.** Átkapcsolni a politikai térképre. Amennyiben ezt választjuk, egy egész képernyős térképet láthatunk, rajta a politikai helyzetet, különféle színekkel jelölve. Karthágó zölddel van jelölve, a kolóniáink sötét zölddel, s a barátaink világos zölddel. Róma vörös színben pompázik, az ő kolóniái sötét pirosak, s a barátai pedig világos pirosak. Kék színnel vannak jelölve az ősi városok.

A képernyő jobb oldalán olvashatunk a két hatalom helyzetéről: a "Stadt" alatt a városok számáról és a birodalmak pénzkészleteiről olvashatunk. A "Minen" alatt a különféle bányák számáról, s az "Armeen" alatt pedig a seregekről kaphatunk átfogó, lényeges infókat (gyalogság, lovasság, stb).

**2.** A második pontban a térképmenübe keveredünk. Itt lépnek érvénybe a betűkkel jelzett ikonok, s a képernyőn elhelyezkedő térképen kiválaszthatjuk a minket érdeklő várost. Annak neve a D mezőben lesz látható, s az infóablakban a város politikai hovatartozását, az ott állomásozó hadtestek számát, a lakosok számát, természeti adottságokat, stb. olvashatjuk. Ezek az információk stratégiai szempontból igen hasznosak.

**3.** Itt léphetünk be a játék gazdasági részébe. Budget: Itt utalhatunk át pénzt a hadseregnek





(Armee) illetve a gazdaságnak (Wirtschaft) a birodalmi kasszából (Imperium). Ilyenkor egy kis ablakban nyilak jelennek meg, s a két kassza neve. A nyilakkal utalhatunk át pénzt, s az OK-val léphetünk vissza. A Zuschuss...-al a városok kasszáiba tekinthetünk be. A Steuer alatt az adókat állíthatjuk be: für alle...-az összes városnak állíthatjuk be az adóját, a Steuersatzal az általános adó mértékét, a Davon an Karthago-val azt az összeget, amelyet Karthagó kap, s a Minen Steuer-el pedig a bányaadót állíthatjuk be. A Nach Ländern...-el egyes földrészekere egységesen róhatunk ki adókulcsokat az imént leírt módon (ez nem annyira szöszmötölős, mint az előbbi), és végül a Für jede...-al a városok listáját olvashatjuk az adókulcsaikkal.

4. Ez az ikon a téli elszállásolást jelenti. Csak november 1-től április 1-ig használhatjuk. Ekkor a hadtestünk lepihen, egészen április 1-ig. Az idő automatikusan előreugrik.

5. Ez a menü mindenki számára egyértelmű: itt menthetünk, tölthetünk (max. 10 helyre), illetve léphetünk ki a játékból.

6. Itt irányíthatjuk seregeinket. Ha kiválasztottuk, hogy melyik városból kívánunk támadni (a játék elején csak Karthágó, Új Karthágó és Numantia közül választhatunk), egy nagy térképre jutunk, ahol ki kell jelölni a környező városok közül a célpontot, s a had már meg is indul. A szárazföldi és tengeri utazás hasonlóképpen zajlik le.

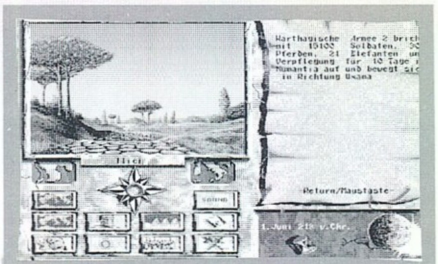
7. Itt vásárolhatunk be. Kiválasztva hol kívánunk működni, egy menüt kapunk a hadikasszáról (Armeekasse), amiből gazdálkodhatunk, vásárolhatunk lovat, elefántot, zsoldosokat, hajót, stb. A Stadt alatt a városi katonaságról olvashatunk, a városi kasszáról, s itt utalhatunk ide-oda embert a sereg és a város között, sőt itt állíthatjuk be a várostal építésére szánt összeget (Stadtmauer). Ha egy kicsit nézegetjük a panelt, egykettőre egyértelművé válik a kezelése. Természetesen az EXIT-el léphetünk vissza.

8. Itt kijelölhetünk két olyan csapatot, melyeket össze akarunk vonni.

9. Ez a menü arra szolgál, hogy ha elérünk egy olyan városba, amely nem a mi uralmunk alatt áll, mit tegyen a hadsereg, illetve harc közben mi tévő legyen. Először kiválasztjuk a sereget, amelynek a parancsot fogjuk kiadni, majd választhatunk: Belagerung beginnen - azonnali ostrom, Belagerung abbrechen - az ostromot megszakítani (az előbbi visszavonása), Verhandeln - tárgyalni, Abbruchen der Verhandlungen - a tárgyalás megszakítása.

10. A zenét kapcsolhatjuk ki-be.

11. Visszalépés a menükből.



Nagyjából ennyit tudtam összeszedni a kezelésről, de még néhány tippel nyakon öntöm szegény olvasót. Támadás előtt, a fősereg elé küldjünk egy kis lovasságot felderítőnek, illetve mindig a lovasság járjon elől "utat" csinálva a gyalogságnak. Minden városban próbáljunk minél több embert összegyűjteni. Amikor már 10.000-nél járunk, önálló seregként is kezelhetjük, vagy beleolvaszthatjuk a főseregbe. Lehetőleg minden határmenti városban hagyjunk utóvédeket, nehogy meglepetések érjenek. Ha békés szándékkal hajókázunk a vizeken, lehetőleg ne vigyünk nagy hadtestet, mert a végén még azt hiszik az ellenségeink, hogy háborúzni készülünk. Decemberben mindenképpen verjünk tábort, ugyanis ilyenkor mindig van élelem, s dezertálni sem fognak a katonák. Ha Róma ellen indulunk, lehetőleg minimum 200.000 emberünk legyen, különben nagy valószínűséggel a vesztünkbe rohanunk! Szicília és Dél-Itália területén mindig álomásozzon valamelyik hadtestünk. Röviden ennyit a Hannibálról, bár lehetne még cifrázni a dolgokat. Gondolom, van akinek gondot jelent a német nyelv, s hiányol egy kis szótárt. Szerintem még mindig jobb szótárazgatni otthon, minthogy szószedetté váljon az újság. Egyébként a lényeges szavak száma kevés, s azok is igen ismertek (ló, ember, elefánt...) Mindenkinek sikeres hódítgatást kívánok!

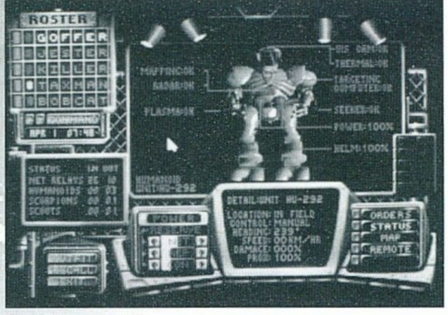
(koroncza i)

| ÉRTÉKELŐ | PC | AMIGA | C-64 |
|---|---|---|---|
| grafika | 91% | - | - |
| hang \ zene | 85% | - | - |
| g | 88% | - | - |
| összesen | 90% | - | - |

# XENOBOTS






A Novalogic neve a Comanche óta már-már fogalommá vált. Most ismét kirukkoltak egy meglehetősen futurisztikus játékkal, az Xenobots-al. Hál' istennek a játék már nem igényel 386-t, 4 Mb rammal, elfut egy XT-n is VGA val. A játékban néhány robot irányítása a feladatunk, s az őrült tüzelés mellett egy kis stratégiai rész is befolyik a játékba. Persze nem annyira látványos az egész, mint a Comanche, hisz a terep nemigen mozog (kivétel forgásnál), egyedül a tereptárgyak, ellenségek scrolloznak ide-oda, természetesen Novalogic színvonalon.

Az előzményeket illetően nem valami fantáziadús a feladat: a földet idegen lények robotokkal elkezdik leigázni, s a földiek tanácstalanul nézegetenek csak az őrületes technika láttán. Persze nem sokáig tétlenkednek - ahogy az lenni szokott- hanem terveznek 3 féle robotot, ami képes felvenni a harcot az ellenséggel szemben. Megszületik az igen erős, óriási páncélzattal bíró, gyors kék robot; a rendkívül gyors, könnyű fegyverekkel felszerelt mozgékony sárga felderítő robot, s a legbrutálisabb vörös "skorpió", amit mérete miatt teherszállításra is használnak.

Tehát egy igen tetsztős, nem mindennapi akciójátékkal állunk szemben, némi stratégiával megfűszerezve. A játék elején megtekinthetjük az előbbiekben leírtakat, majd beírhatjuk a nevünket (ha már egy névvel megkezdtünk egy küldetést, s ugyanazt a nevet ütjük be, az ominózus névvel játszott menetet folytathatjuk!). Miután túlestünk ezen a procedúrán, a főmenüben találjuk magunkat. Itt a föld térképét szemlélhetjük, rajta jónéhény város kiemelve. A kiválasztott városról egy kis infót is olvashatunk a térkép alatt, amiben a háborús helyzetről tájékoztatnak bennünket. Lent, jobb oldalon választhatunk:

**Review**: a robotok megtekintése, technikai adataik.
**Unit Description**: az egységekről néhány szó;
**Physical Specs**: technikai adatok, sebesség, fordulat, stb;
**Armament**: fegyverzet, védelem.
**Play**: a kiválasztott szintéren indul a játék.
**New**: új név beadása.
**Train**: gyakorlás, ezt választva több pont közül is választhatunk: Humanoid főként a kék harci robotokkal; Scorpion: a skorpióval; Scout: a sárga felderítővel; Combined: kombinált; Exit: vissza a főmenübe.
**Quit**: kilépés a játékból.

Amennyiben tréninget vagy éles harcot választunk, egy újabb képernyőn találjuk magunkat:

A 'Roster' alatt láthatók a robotjaink neve, a mellettük lévő kis kocka színe jelzi a fajtájukat, a kis zöld kocka elszíneződése pedig a sérüléseiket jelzik. Alatta a 'command'-al beleülhetünk a kis nyilakkal kiválasztott robotba. Ez alatt olvashatjuk a hadi felszereléseink helyzetét: itt fel van sorolva a robotok neve , s mellette az 'in' alatt olvashatjuk, hány tartózkodik a bázison, az 'out' alatt pedig a harcban lévők számát látjuk. Ha még lejjebb tekintünk, három ikonra lehetünk figyelmesek: az 'outfit'-el egy egységet küldhetünk ki a hadszíntérre, a 'Recall'-al visszahívhatjuk, s az 'exit'-el bedig kiléphetünk a főmenübe. A 'Power' alatt állíthatjuk be, melyik egységnek mekkora energia utántöltést adunk. A tőle jobbra lévő ablakban az éppen aktuális egységről olvashatunk infókat (sebessség, helyzet, sérülések), s a jobb alsó sarokban pedig ismét egy rakat menü közül választhatunk: az 'orders'-el a kitűzött feladatot olvashatjuk el, a 'status'-al a kiválasztott robot képét láthatjuk a képernyő nagy részét elfoglaló ablakban, sérüléseivel. A 'remote'-al az aktuális robot nézetével nézhetünk, s a 'com'-al pedig az üzeneteket olvashatjuk az egységek mozgásairól. Utoljára hagytam a 'Map'-et, amivel egy kis térképet szemlélhetünk meg. A térkép mellett egyéb ikonokat is találunk: a nagyítóval zoomolhatunk a jobb-bal gomb segítségével. A 'Unit'-al az egységek képét kapcsolhatjuk ki-be a térképen, a 'mines'-al az aknák képét, a 'Net"-el az gépágyukét, s a 'Grid'-el egy hálót húzhatunk fel a térképre. Na de lássuk a lényeget, a robotok irányítását.

A három robot kezelésében nincsenek nagy különbségek, csak a kezelőgombok vannak máshogyan elhelyezve. Most alapnak a sárga robotot veszem. Az A és M betűkkel választhatunk a kézi, és automata irányítás közül. Ezek mellett egy kis ablakban olvashatjuk az egységnek kiadott parancsot (őrjárat, rejtőzködés, irány haza, stb). A műszerek jelentése és az adatokat kiíró képernyők jelentése/használata azt hiszem mindenkinek egyértelmű. A 'mine'-al dobhatunk ki aknát, az 'ECM'-el radarzavarást csinálhatunk, az 'alarm'-al vészjelezhetünk, s az 'EMI'-vel ugyancsak valamiféle zavarást csinálhatunk. A radar alatti ikonokkal zoomolhatunk, infraképre válthatunk, vagy hőtérképre. Egyedül a skorpiónál van egy kis változás: itt a 'load'-al tölthetünk be valamit a raktérbe, az 'unload'-al kidobhatunk onnan valamit, a 'repair'-ral pedig javítgathatunk. Ha nem is írtam le minden kezelőt, a többi annyira egyértelmű, hogy fölöleges szót vesztegetni rá.

K.G.

| | PC | AMIGA | C-64 |
|---|---|---|---|
| grafika | 90% | - | - |
| hang \ zene | - | - | - |
| g | 85% | - | - |
| összesen | 85% | - | - |

# SUPERFROG



| ÉRTÉKELŐ | PC | AMIGA | C-64 |
|---|---|---|---|
| grafika | - | 95% | - |
| hang \ zene | - | 90% | - |
| játszhatóság | - | 92% | - |
| összesen | - | 91% | - |

A Team 17, aki maga mögött tudhatja többek között az Alien Breed-et, vagy a Project X-t, mostanában adogatja ki a már hónapokkal ezelőtt beharongozott játékait, s a sorban ezúttal a Super Frog következett. A játék preview-iban természetesen ismét fűt-fát ígértek: bravúros technikai megoldásokat és briliáns szórakozást. Ez esetben azonban szerencsére be is tartották ígéreteiket. Megjött tehát az Amigás platform-játékok új kiválósága, a szuper szép, szuper sima, szuper gyors Super Frog.

A program tulajdonképpen egy szokványos mászkálós játék, azonban ami megkülönbözteti a társaitól az az iszonyúan gyors, és mindemellett gyönyörű sima scroll. Békánk olyan gyorsan száguldozik a terepen, hogy szinte alig bírjuk követni. Egyébként ebben rejlik a játék nehézsége is. Mielőtt azonban belekezdenénk a játékba, nézzük meg a játék kis intróját, hogy miként is kezdődtek hősünk veszélyes kalandjai:

Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy varázslatos királyság, s benne élt egy boldog herceg az ő gyönyörű menyasszonyával. De a félelmetes kísértetkastély egyik sötét zugában, egy gonosz boszorkány már tervezgette, hogy hogyan választhatná szét a mi kedves kis párunkat. Az öreg boszi elhatározta, hogy a dolgokat az ő szokásos ördögi útjára tereli, s rögtön útnak is indult a koszos seprűnyélen. Elrabolta a királylányt, majd a herceget pedig békává változtatta. Szerencsétlen herceg a folyóparton ülve épp azon töprengett, hogy mihez is kezdjen új formájában, amikor szerencséjére, a folyó arra sodort egy üveg Lucozade-italt. Nyomban fel is hajtotta, s olyan erőre kapott tőle, hogy máris indult kedvesét kiszabadítani.

Brekuszunknak öt fő pályán, a Varázslatos Erdőn, a Kísértetkastélyon, a Cirkuszon, az Antik szinten, s végül a Sarkvidéken kell magát átverekednie, hogy visszakapja menyasszonyát. A pályákon a cél: annyi aranyat összeszedni, hogy kinyíljon a pályavégi kapu. Azt, hogy mennyit kell még felszednünk, a gép a jobb alsó sarokban számolja. Utunk során a pályától függően a sündisznótól a múmiáig változatos ellenségekkel találkozhatunk. A kisebb ellenfeleket el tudjuk intézni, ha a fejükre ugrunk, az ún. destructo-spuddal pedig a repülő élőlényeket tudjuk meghajigálni. Ha már itt tartunk, erről a destructo-spudról, őszintén megvallva, nem egészen tudom, hogy pontosan mi lehet, de leginkább egy krumplira hasonlít, aminek szeme van. Mindenesetre a használata az világos. A destructospudon kívül a pályákon még a következőket találhatjuk: piros gömb a láthatatlanság, piros R betű újra indulás érme (ha meghalunk, a következő életünkkel csak onnan kell folytatnunk a játékot), zöld S betű sebességünk növelése, piros S betű - lassítás, szárnyak-békaszárny (ugrás közben a tüzet nyomogatva vitorlázni tudunk velük), kis béka - extra béka, Lucozade üveg - az energiánkat állítja vissza. Persze ezeken kívül még egy csomó bónusz gyümölcsöt és drágakövet is begyűjthetünk, de ezek csak a pontszámunkat módosítják.

A megszokott mászkálós részeken kívül a játékban bónusz pályákkal is találkozhatunk. Ilyen pl. hogy a felvett pénzünket minden pálya után egy tökéletesen élethű félkarú rablón eljátszhatjuk (Gamble). Itt ha szerencsénk van, extra életet, kétszeres pontszámot, legjobb esetben pedig pályakódot nyerhetünk.

Gondolom, ennyi elég is erről az anyagról. Mindenkinek jó szórakozást kívánok hozzá.

*Vári Zoltán*



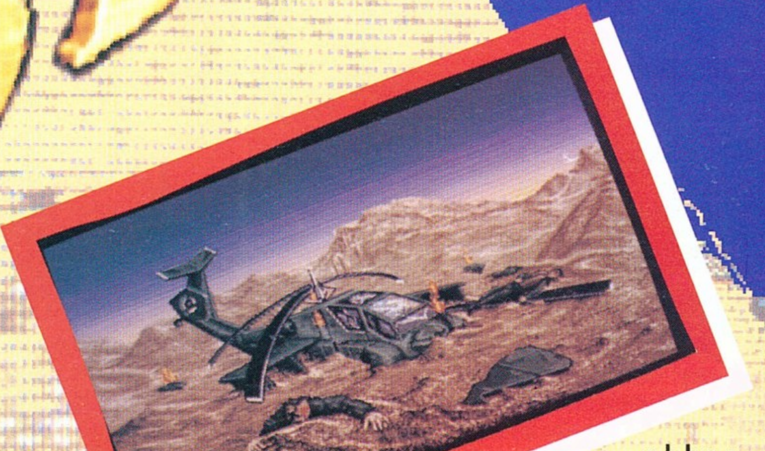






# Desert Strike





A most ismertetésre kerülő Desert Strike először SEGA-n kezdte a pályafutását. A játék nagy sikere miatt nem kellett sokat várni a SNES verzióra sem, s hamarosan terjengtek a hírek egy Amiga változatról is. Ez utóbbi verzió hírétől azt hiszem, egy kissé mindenki idegenkedett, gondolva arra, hogy a konzol játékok számítógépes konverziói általában nem tartoznak a legjobban sikerült programok közé.

A játékot azonban nemrég kézhez kaptunk, s betöltve az Amigánkba, felettébb kellemes csalódás ért. Nyugodtan állíthatjuk: bármilyen hihetetlen, de az Amiga verzió kétségtelenül a legjobb. De hát nézzük, mi is ez a játék.

A Közel-Keleten váratlanul egy őrült diktátor bukkan fel, s az Armageddon kirobbantásával fenyegetőzik. A világ nemzetei csak igen keveset tudnak erről a veszélyről, az önmagát kinevező Kilbaba Tábornokról viszont nekünk elég információnk van a katonai erejéről ahhoz, hogy fenyegetését nagyon is komolyan vegyük.



Az Egyesült Államok Elnöke minket választott, hogy egy hadművelet-sorozattal legyőzzük ezt a veszélyes zsarnokot.

Persze, nem kell megijedni, küldetésünket nem puszta kézzel kell elvégeznünk, hanem egy Apache helikopter segítségével. Mielőtt azonban belevágnánk a játékba, nézzük, miket állíthatunk be a fő menüben.

Először is válasszunk magunknak egy másodpilótát (co-pilot). Itt a pilóták fényképei mellett rövid jellemzést is olvashatunk róluk. A pilóták tulajdonságai a célzásban, s a csörlő kezelésében különböznek egymástól. Itt említem meg, hogy az egyik pilóta, Tug Gurney aktájára az MIA, azaz a Missing In Action (ütközetben eltűnt) pecsétet láthatjuk ráütve. Ő valahol kinn van a terepen, s ha sikerül őt megtalálnunk, s visszavinnünk a hajóra, akkor a későbbi küldetésekre már majd a legjobb másodpilótával indulhatunk.

A fő menüben ezután a szokásos dolgok következnek: az irányítás beállítása, hangok ki/be, a játékban lévő kis közjátékok ki/be, majd a pályakód megadása, mivel minden sikeres küldetés után egy pályakódot kapunk. (A pályakód nem tartalmazza a másodpilóta, és a többi beállításainkat.) Ha végeztünk a fő menüvel, indítsuk a játékot az utolsó menüponttal.

A játék lényege egyébként roppant egyszerű: kívülről nézve kell helikopterünket egy 3D-s terep felett irányítanunk. Küldetéseink során tulajdonképpen csupán két fajta feladatunk lesz: ellenséges célpontokat megsemmisíteni, valamint katonákat kimenteni az ellenséges területről. Az embereket úgy tudjuk felvenni, hogy gépünkkel föléjük szállunk, ekkor a másodpilóta leereszti a csörlőt s felhúzza őket. Ugyanezzel a módszerrel tudjuk felhúzni az utánpótlásokat tartalmazó ládákat is. A felvett utasok lehetnek a saját katonáink (akik khaki színű ruhában kiabálnak), de lehetnek fegyvertelen ellenséges foglyok is. Utasokat egyébként azért érdemes begyűjteni, mert ha lerakjuk őket a leszállóhelyeken (Landing Zone), az energiánk (Power) személyenként 150-nel növekszik. A felvehető utánpótlásokból több fajta van: a piros ládákban muníciót, a zöldekben energiát, a vöröskeresztesekben pedig extra életet találunk. Szükségünk lesz még üzemanyagra is, ezt a hordókkal vehetjük magunkhoz. Ezeken kívül minden pályán el van rejtve valahol egy ún. gyors csörlő, amellyel (csak az adott küldetés-

| ÉRTÉKELŐ | PC | AMIGA | C-64 |
|---|---|---|---|
| grafika | - | 99% | - |
| hang \ zene | - | 93% | - |
| játszhatóság | - | 98% | - |
| összesen | - | 98% | - |

nél) könnyebb lesz a tárgyak és az emberek felvétele.

A programban a következő billentyűkre lesz szükségünk: Shift+Esc-pel kiléphetünk az aktuális küldetésből, Space-szel a háromféle fegyverünk közül válogathatunk, s végül az F10-zel a térképet hívhatjuk le. (Ez egyébként egyben pause-nak is megfelel.) Itt, a térképtől balra információt kapunk a muníciónk mennyiségéről, életeink (Lives), és a felvett utasok számáról (Load), valamint az üzemanyagunk (Fel) és az energiánk (Power) állapotáról. A térkép felett a nyilakkal léptethetjük, hogy a térképen melyik objektum, vagy utánpótlás elhelyezkedésére vagyunk kíváncsiak. A Mission-re clickelve ezekről bővebb felvilágosítást is kaphatunk. Most már csak a Status menüpont maradt hátra, ennél egy kis statisztikát nézhetünk meg, hogy mit teljesítettünk már, és még mit nem.

Most, hogy már mindent tudunk, lássuk a küldetéseinket, azaz a feladatainkat:

## 1. Air Superiority

Ha a játékban lehívjuk a térképet, felül láthatjuk sorszámozva az ellenséges objektumokat. Ez a sorszám azt jelzi, hogy milyen sorrendben kell elvégeznünk a pusztítást. Így a játék megoldása tulajdonképpen agymunkát nem igen igényel, ezért a feladatokra most csak vázlatosan térek ki.

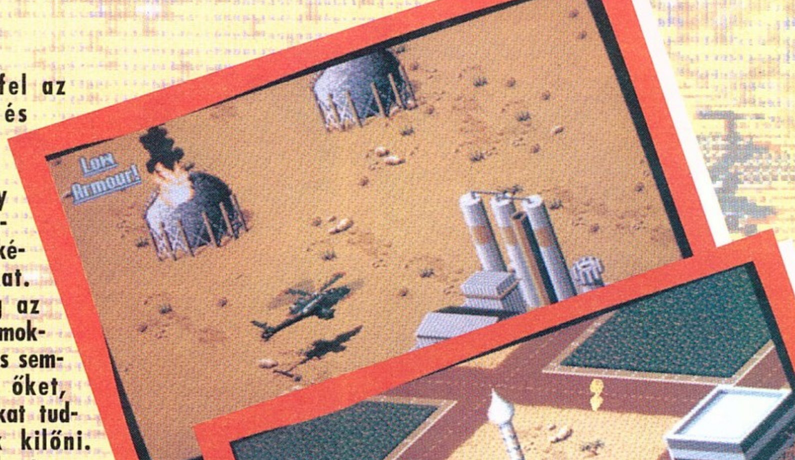
Először a radar állásokat kell megsemmisítenünk. Szinte mindig ezzel kell kezdeni, mivel ezzel az ellenség védelmét jelentősen meggyengítjük. Robbantsuk fel az energiaközpontot is, majd folytassuk a pusztítást a repülőterekkel. Semmisítsük meg az egyik parancsnokságot, és fogjuk el az egyik menekülő ellenséges parancsnokot. Ennek segítségével most már megtudjuk, hogy hol van a szövetséges kém fogva tartva, s ki tudjuk szabadítani. Ahol a térképen a kém jelölve van, lőjük szét az épületeket, így valahol egy csapóajtót kell találnunk. Ereszkedjünk fölé. Ekkor a másodpilótánk kiszáll, s megmenti a kémet. Ezzel végeztünk is az első hadműveletell, jegyezzük tehát meg a kódot.

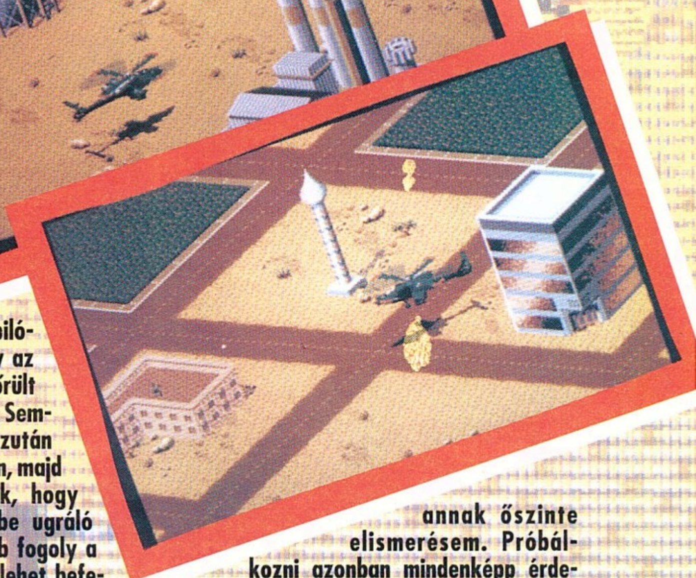
## 2. Scud Buster

Pusztítsuk el ismét a radarállásokat. szabadítsunk ki legalább 10 politikai foglyot a börtönökből, s vigyük el a legközelebbi leszállóhelyig. Robbantsuk fel az energiaközpontot, hogy megakadályozzuk a vegyi fegyverek gyártását, majd végezzünk a gyárakkal is. Ezután meg kell találnunk, és meg kell semmisítenünk az elrejtett rakétaindító állásokat. Ehhez azonban előbb el kell fognunk az állások tisztjeit a parancsnokságról. Itt az utolsó feladatunk 14 hadifogoly kiszabadítása lesz az ellenség táborából.

## 3. Embassy City

A nagykövetség közelében egy parkolóban néhány ENSZ-megfigyelőt megtámadtak. Repüljünk oda, és lőjük ki az ellenséges tankokat és katonákat. Északnyugatra, egy nagy biológiai fegyvergyártó komplexumot találhatunk. Az egyik épületben bujkál a kémikus. Robbantsuk fel az épületeket és fogjuk el az őrt, aki elmondja nekünk, hogy merre található juk a titkos rakétakilövő silókat. Keressük meg az aknákat (kis homokbuckák fedik) és semmisítsük meg őket, mielőtt rakétákat tudnának rajtuk kilőni. Ezután repüljünk a tenger fölé, lőjük ki az ellenség motorcsónakjait, és halásszuk ki a lezuhant szövetséges pilótákat. Az egyiktől megtudjuk, hogy az energiaközpontból felügyelik az őrült diktátor yachtja körüli riasztó zónát. Semmisítsük meg tehát a központot. Ezután üssünk léket a diktátor hajója oldalán, majd nagy ügyességre lesz szükségünk, hogy minél hamarabb felszedjük a vízbe ugráló legyengült foglyokat. Ha ötnél több fogoly a vízbe fullad, a küldetést már nem lehet befejezni. Most pedig a játék egyik legnehezebb része következik: az ellenséges nagykövet elfogása. Érdemes minél jobban felszerelni a gépünket, mivel igen kemény ellenállásra számíthatunk... Utolsó feladatunk ennél a küldetésnél 12 követségi alkalmazott kimentése lesz, akiket a követség épületében tartanak fogva. Mivel az Apache-ba csak 6 ember fér, a másodpilótánk kiugrik elvezetni egy buszt a Haditengerészet egyik táboráig. Feladatunk a busz útjának a biztosítása lesz. A busz igen sebezhető, tehát vigyázzunk, nehogy megsérüljön. (Lehetőleg mi se lőjünk bele.) Ha esetleg mégis felrobbanna, úgy a küldetést kezdhetjük újra, másodpolótánk neve mellett pedig megjelenik az MIA felirat.



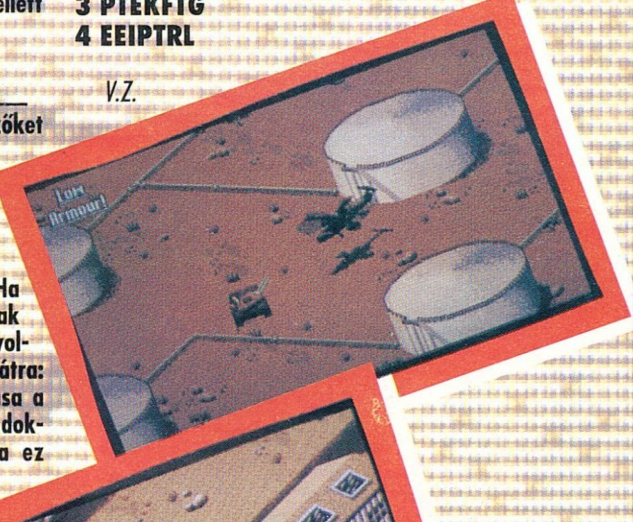
## 4. Nuclear Storm

Ennél a küldetésnél először is az olajmezőket kell megvédenünk. Ez a feladat két részből áll: el kell juttatnunk a kommandókat az olajmezők közepére (a megjelölt helyre), és ki kell lőnünk az olajmezők környékén lévő ellenséges tankokat, mielőtt azok lőnék ki az olajtartályokat. Ha túl sok tartály megsérülne, visszahívnak minket a hajóra. Ha azonban sikeresek voltunk, akkor már csak egy feladatunk van hátra: a tenger olajszennyezésének a megállítása a dokkoknál. Mielőtt megközelítenénk egy dokkot, tisztítsuk meg az ellenségtől. Ha ez megvan, lőjük a cső végét. Ha a megfelelő ponton eltaláljuk, a szivárgás megszűnik. Tehát ide nem árt ha egy elsőrangúan célzó másodpilótával jövünk.

Hát nem mondom, aki ezt a játékot végigjátssza (a gyártó cég ugyanis azt állítja, hogy nem lehetetlen), annak őszinte elismerésem. Próbálkozni azonban mindenképp érdemes, mivel a játék egyszerűen gyönyörű. A program hangulata fantasztikus, ami a kitűnő grafikán és animáción kívül a remek effekteknek, a katonák kiáltozásának, a ropogó géppuska zajnak is köszönhető. Az élethűségére sem lehet panasz, ellenségeinknek majdnem ugyanolyan hatásos fegyvereik vannak mint nekünk. Végre ez egy olyan konverzió, ami megmutatta, hogy azért még korai az Amiga hátralévő napjait számlálni. Végül ezúttal sem feledkezünk meg a kényelmesebb olvasóinkról, íme néhány pályakód:

**1 OQJMRAK,**
**2 BLLKEJG**
**3 PTEKFTG**
**4 EEIPTRL**

*V.Z.*





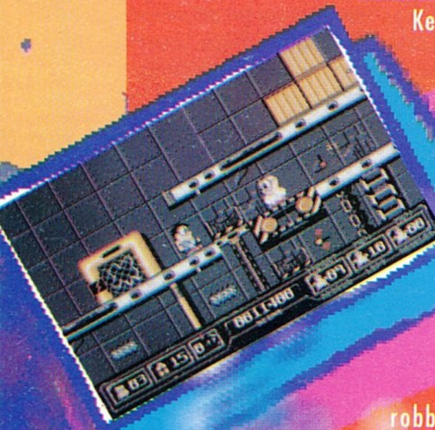

# SINK OR SWIM

Az SS Lucifer a fedélzetén egy csomó utassal Grönland partjainál egy úszó jéghegynek ütközött. Izlandtól északra a kis izolált Tengeri Menőtállomásán Kevin Codner hallva a hírt, azonnal bepattant a tengeralattjárójába, s elindult a vakmerő mentőakcióra.

Amint Kevin megérkezett, lehangoló látvány fogadta. A vészvilágítás az egész hajót vörös fényárban úsztatta. Az utasok a gépházba tömörültek a hajón tomboló lángok elől. A dugattyúk a gépházban rendszertelenül zakatoltak, a csöveken repedések keletkeztek, s fújták a gőzt minden irányba... Ja igen, és még egy kis probléma: a hajótestbe 7000 gallon jéghideg tengervíz próbál benyomulni, gyorsabban, mint ahogy azt a szivattyúkkal el lehetne távolítani. Nos, Kevin még most nyugodtan el tudna menekülni, de hát t nem olyan fából faragták.

Ez a siralmas helyzet a Zeppelin Games legújabb játékában, a Sink or Swim-ben tárul elénk. Rajtunk áll vagy bukik tehát, hogy sikerül-e az utasokat kimenekíteni, vagy sem. Maga a játékmenet egyébként a cég nevéhez méltóan nem túl bonyolult, mondhatni primitív.

Kevinnel ugyanis a mászkáláson kívül mindössze két fő dolgot tudunk csinálni: robbantani, és kapcsolókat működtetni.



A pályákon feladatunk az, hogy az utasokat elvezessük kisebbik fajta ajtókig. Ha ezt megtettük, akkor számunkra is kinyílik egy másik ajtó, amin keresztül tüzet használva távozhatunk a következő pályára.



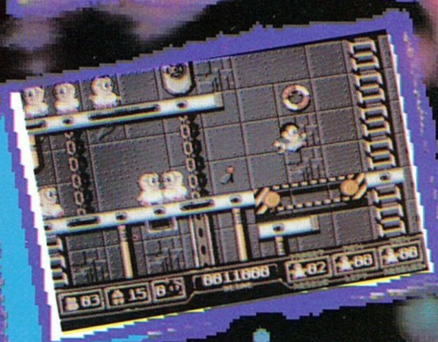
Az utasok általában egy helyre tömörülnek be, ezeket a csoportokat pedig néhány kapcsoló segítségével küldhetjük tovább. Gyakran előfordul, hogy a kijárathoz vezető utat elzárja valami, mint pl. egy másik ajtó. Ilyenkor a teendő: felrobbantani az akadályt. Ha a joy-t lefelé húzzuk, s megnyomjuk a tűzgombot, Kevin bombát fog lerakni. Minél tovább tartjuk így a joy-t, a bomba annál később fog felrobbanni. Találhatunk majd másfajta kapcsolókat is, amik a rakodódarukat kezelik. Ezekkel a ládákat tudjuk úgy rámolni, hogy a látszólag elérhetetlen kijáratok is elérhetők legyenek. Találkozhatunk majd ide-oda lengő láncokkal, amiket persze a túloldalra való átlendüléshez kell használnunk. Igyekezetünk ellenére bizonyára gyakran elő fog fordulni, hogy az utasok beesnek a hideg tengervízbe. Ilyenkor két dolgot tehetünk, ha nem akarjuk, hogy a sze-rencsétlenek megfulladjanak: vagy bedobjuk a mentő-csónakunkat a SPACE-szel, vagy ha van elérhető helyen a falra akasztva Jet Pack, akkor azokat dobjuk be a tüzet nyomva. A Jet Pack-ek egyszerűen kiemelik a fuldoklókat a vízből. Egy pack-et azonban természetesen csak egy utas tud használni. Azt hiszem, azt már nem is kell említenem, hogy a meghibásodott, vagy zárlatos gépeket ne közelítsük meg, mivel ezek, csakúgy mint az utasokra nézve, számunkra is halálos veszélyt jelentenek.

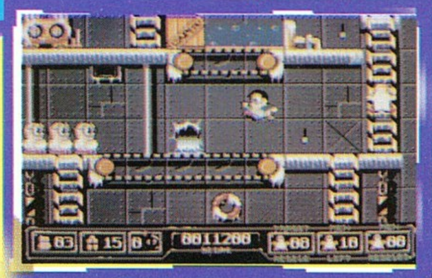
Életeink száma a bal alsó sarokban van feltüntetve. Mellette a saját oxigénpalackunk töltöttsége látható. Ezután a bombák időzítője következik. A pontszámunktól jobbra a megmentendő utasok számra, majd az aktuális helyszínen még kinn lévő utasok száma, s végül az adott szintről már megmentett utasok száma olvasható.

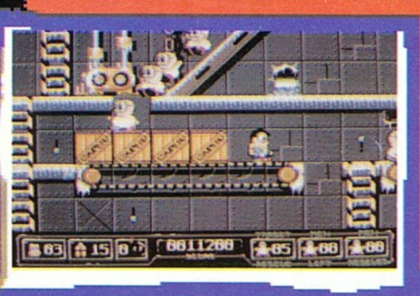
Minden sikeresen elvégzett pálya után kódot kapunk. Ezeket a kódokat majd a játék következő betöltésekor úgy tudjuk használni, ha a címképernyőnél nem tüzet, hanem SPACE-t nyomunk.

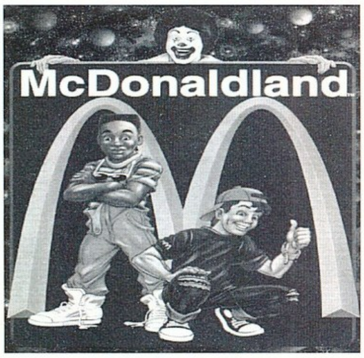
A játék ahhoz képest, hogy milyen egysze-rű, elég lebilincselő. Ha többre nem is, de egy-két órára egészen biztos kellemes kikapcsolódást jelent.

**Vári Zoltán**

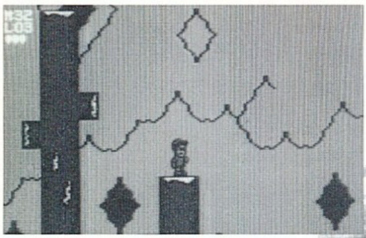




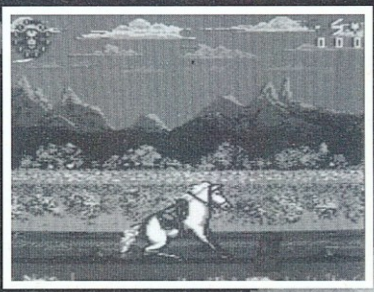





Marha kevés helyem van úgyhogy rövid leszek. Akár hiszitek, akár nem, az apró képen látható játék súrolja a jó kategóriát, na persze alulról. Mario-szerű színtelen hátterekkel, élettelen figurákkal megáldott, de ezek ellenére is játszható játékról van szó. A cél az "M" betűvel jelölt menükártyák gyűjtögetése (amire most 20% árengedmény van, mint azt mindenki tudja), majd a kijárat megtalálása Mic-kel és Mac-kel. A tovább-jutáshoz minden egyes ikont össze kell szedni, még az elérhetetlennek tűnő magasságban levőket is (mire való a hordozható ködarab, vagy gumiasztal?).



# WRATH OF THE DEMON



Nemhiába került az oldal közepére a WOTD. Az első demó képsorok 1991-ben jelentek meg a játékról, és már akkor látható volt, hogy nem lesz akármilyen az anyag. Csak röpke másfél évet kellett várni, amíg a képernyőnkre kerülhetett, de megérte a várakozást. Ilyen szépségű program régen látott napvilágot C64-esen. A 8 pályából álló eposz egy bátor hős kalandjait mutatja be, aki szörnyetegekkel, sárkányokkal, gyilkos madarakkal, óriás hangyákkal és egyéb földöntúli lénnyel veszi fel a küzdelmet. A pályák hátterei és azok scrollozása állati jól sikerült, alig hiszi el az ember, hogy C64-en játszik. Látványosak a figurák animációja is, akár a hős, akár a gonoszak mozgását tekintjük. A sprite-ok méretei pedig egyszerűen lenyűgözőek. Az egészben pedig az a legjobb, hogy nemcsak akcióelemek, hanem ésszel megoldandó feladatok, rejtélyek is tarkítják a játékot. Állati jó szórakozást ígér, nehogy kihagyjátok!




A kis troll-figura olyan nagy népszerűségnek örvendett Amigán, hogy nekibátorodtak a készítői és előhozakodtak a 8 bites verzióval is. Ha az elődhöz hasonlítom, akkor egy halovány utánzatnak tűnik, viszont önálló alkotásként szemlélve, meg lehet barátkozni vele. A 4 pályán átugrándozó figura számtalan színes tárggyal, alakzattal találkozik, és közülük kell kis barátjait (apró troll-porontyokat) kimenekítenie. Az ellenfelek és a hátterek változatosak, a játékmenet kielégítő, a keresgélési feladatok elég sokáig lekötik az ember figyelmét, azaz ahhoz képest, hogy alig 200 blokkos, nagyon tuti stuff.



# REACH OUT FOR GOLD

A különböző sportok mindennél jobban foglalkoztatják a programírókat. Ezt a tényt mi sem bizonyíthatja jobban, mint az, hogy a tél végi uborkaszezonban két újabb, olimpiákra emlékeztető program jelent meg. Az egyik kifejezetten atlétikával foglalkozik és annyira emlékeztet a régebbi versenyekre, hogy nem is érdemes különösen foglalkozni vele. A Reach out for Gold viszont nyolc teljesen különböző stílusú sportágával, szép és ötletes grafikájával mindenképpen megérdemel egy kis figyelmet.

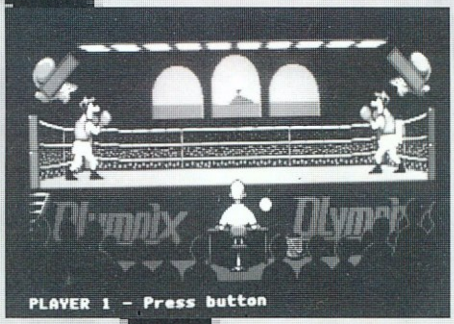
| ÉRTÉKELŐ | PC | AMIGA | C-64 |
|---|---|---|---|
| grafika | 78% | - | - |
| hang \ zene | - | - | - |
| játszhatóság | 80% | - | - |
| összesen | 82% | - | - |

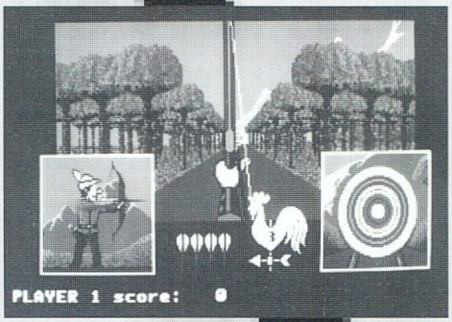
A játék legegyszerűbben botkormánnyal irányítható, ennek hiányában pedig a kurzormozgató gombok veszik át a kar, a szóköz billentyű pedig a tűzgomb szerepét.

Az agyaggalamblövészet (Skeet Shooting) három sorozatból áll. Mindegyik sorozatban hét korongot kell eltalálnunk, de nem lövöldözhetünk vaktában, hiszen minden korongra egy töltényt kapunk. A versenybe a három sorozatból a legeredményesebb számít be. Ha így sem sikerül a továbbjutáshoz szükséges találatszámot elérnünk, emberkénk megfordul és dühében szétlövi a képernyőt.

A 100 méteres síkfutásban (100m running) sajnos ennél jóval kevesebb fantázia van. Futónk a startpisztoly eldördülése után a tűzgombra indul. Ezután pedig nincs más teendőnk, mint eszeveszetten rángatni a botkormányt mind a négy irányban. Emberkénk sebességét a kép jobb szélén megjelenő csík hossza jelzi.

A legjobban szerintem az íjászat (Archery) sikerült. Ebben a számban ugyanis az erdő közepén lövöldözhetünk kedvünkre, s remek szórakozásunkat az sem zavarhatja meg, hogy eltévedt nyilainkkal békés virágszedőknek okozhatunk igen kellemetlen perceket (eleinte bizony sokkal könnyebb a fickó fenekét eltalálni, ami szemmel láthatóan vonzza a hatalmas céltáblát elkerülő nyílvesszőket). Az öt kísérletből persze nem is olyan egyszerű eltalálni az erdő másik végében felállított táblát, hiszen az erős szél messzire eltéríti útjukból lövedékeinket. A lövéshez először annak erejét kell megadnunk. (A kép bal alsó részén láthatjuk emberünket, amint megfeszíti és visszaengedi íját. Amikor







a húrt elég feszesnek látjuk, nyomjuk le a tűzgombot. Minél erősebb a lövés, annál biztosabban találunk célba.) Ezután a célzás következik, mely előtt érdemes egy pillantást vetnünk a szélkakasra is.

A távolugrásról (Long Jump) és a gerelyhajításról (Javelin) egyszerre szólok, hiszen a két szám irányítása között semmi különbség nincs. Emberünk mindkettőben a tűzgombra indul, s ezután a futásban már megutált módon kell őt felgyorsítanunk. Az ugrás vagy dobás elvégzéséhez tulajdonképpen annak szögét kell csak beállítanunk (ezt a kép jobb szélén a sebesség csíkja melletti negyedkör mutatja). Ezért a nekifutás végén nyomjuk meg a tűzgombot, majd amikor a megfelelő szöget elértük (és még nem léptünk be) nyomjuk meg még egyszer.

Az ökölvívás általában kimarad az ilyen válogatásokból, hiszen ehhez a többitől teljesen eltérő programot kell írni. Ez a program szerencsére kivétel, s így remek boxmeccseket vívhatunk napestig. A mérkőzés három menetes, s a végén a győztest pontozással döntik el (ha nem került valamelyik versenyző padlóra hamarabb). A kart a nyolc lehetséges irányba mozgatva és a tűzgombot nyomogatva emberkénk jobbra balra szaladgál, védekezik és hatalmasakat üt.

Az úszás (Swimming) talán még a futásnál is rosszabbul sikerült. Itt a rajt után egyszerűen a tűzgombot kell nyomogatnunk és ha ezt elég őrült módon csináljuk, emberkénk egy levegővel száguldja végig a két hosszt.

Végül a kajak megint elég érdekes lett. Itt egy hegyi patakon kell lezúdulnunk, s eközben tíz kapun kell áthaladnunk. Az teljesen mindegy, hogy a kapun elölről vagy hátulról megyünk át, így akár vissza is fordulhatunk, ha a nagy művelet első próbálkozásra nem sikerült. A hajó irányítása elég szokatlan: a kart jobbra húzva emberkénk a jobb lapátjával húz egyet, ami természetesen balra fordulást jelent. Ez eleinte elég kényelmetlen, de némi gyakorlás után már akár métereket is képesek leszünk egyenesen evezni. A verseny időre megy, amihez a kihagyott kapuk utáni büntetés is hozzáadódik.

Szóval ennyi a játék. Az ötletes animációk, a szép grafika és némelyik versenyszám, például az íjászat és a kajak, egész érdekes. Csak azt az úszást és futást tudnám felejteni. A program nagy előnye azonban, hogy gyakorlásnál bármelyik számot ki lehet hagyni. Kár, hogy a versenyen már nem lehet ugyanezt megtenni.

**Temesvári Tibor**

# APRÓHÍRDETÉSI SZELVÉNY

A nagy érdeklődésre való tekintettel apróhírdetési rovatot indítunk. Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagy betűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hírdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután elküldött csekket postán befizetni és a feladást igazoló szelvényt részünkre megküldeni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele a befizetést igazoló szelvény eljuttatása címünkre. A kiadó fenntartja a jogot a hídetések megjelentetésének visszautasítására.

**Hírdetési árak:**

| | |
|---|---|
| Magánszemélyek: | az első 5 sorig 240.- Ft + 25% ÁFA = 300.-Ft minden további sor 100.- + 25% ÁFA = 125.-Ft |
| Közületeknek: | az első 5 sorig 480.- Ft + 25% ÁFA = 600.-Ft minden további sor 200.- + 25% ÁFA = 250.-Ft |

ROVAT: ❑ keres ❑ kínál ❑ csere

GÉPTIPUS: ❑ PC ❑ Egyéb ❑ C-64 ❑ AMIGA

EGYÉB KÍVÁNSÁG: ❑ vastag betűvel (+50%felár) ❑ inverz (+50%felár) ❑ keret (+50%felár)

Dátum:. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . Aláírás:. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

# ISMÉT SZUPER AKCIÓ

A szerencsés előfizető nyereménye egy

# 386 AT

Az 576 KByte-ra 1993. július 31-ig legalább fél évre előfizetők között sorsoljuk ki a 386 AT-t.

**A sorsoláson részt vesznek a "törzselőfizetőink" is.**

További értékes díjak: LEGÚJABB PROGRAMOK (5 NYERTESNEK)
MÁGNESLEMEZ (10 NYERTESNEK)
***576 KByte*** T-Shirt (10 NYERTESNEK)

Ne felejtsd, ha előfizetsz, augusztusban részt veszel a **SZUPER AKCIÓ** sorsoláson!

# Előfizetési akció

MEGRENDELŐ

**Előfizetési díj:**

- ❑ negyed évre: 380.-Ft
- ❑ félévre: 760.-Ft
- ❑ egy évre: 1,520.-Ft

Megrendelem az 576 KByte című lapot . . . . . . . példányban
Megrendelő neve:. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
Címe: . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
Irányítószám: . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjetek:

**576 KByte**
(COMGAME GMK)
1389 Budapest, Postafiók: 132

# C-64 magnósok figyelem!

*A legújabb kazettás programok megrendelhetők a Proszolg-tól*

**PROGRAM**
ALIEN STORM
ALIEN WORLD
AMAZING SPIDERMAN
ATOMIC ROBOKID
BACK TO FUTURE II
BACK TO FUTURE III
BADLANDS
BARBARIAN 2
BASKET PLAYOFF
BATMAN MOVIE
BATTLE COMAND
BETRAYAL
BEVERLY HILLS COP
BIG GAME FISHING
BLACK HORNET
BLUE ANGELS
BOBO
BOD SQUAD
BONANZA BROS
BUDOKAN
BUFFALO BILL'S RODEO
CABAL
CATALYPSE
CHAMBERS OF SHAOLIN
CHAMP. EUROPE FOOTBALL
CHASE H. Q. II
CHIP'S CHALLENGE
CHUCK ROCK
CISCO HEAT
CLIK CLAK
COOL CROCK TWINS
COOL WORLD
COVERGIRL STRIP POKER
CRACK DOWN
CREATURES
CREATURES 2
CROWN
DARKMAN
DAYS OF THUNDER
DICK TRACY
DIE HARD 2
DOUBLE DRAGON 3
DYLAN DOG
DYNASTY WARS
ELVIRA ARCADE
EXILE
EXTREME
FIGHTER BOMBER
FINAL BLOW
FINAL FIGHT
FIRST SAMURAI
GEM'X
GHOSTBUSTERS II
GOLDEN AXE
GREMLINS 2
GREYSTORM
GULDKORN EXPRESS
HAMMERFIST
HOOK
HUDSON HAWK
IMPOSSAMOLE
INDIANA JONES 3
INDIANA JONES IV
INDY HEAT
IRONMAN OFF ROAD RACER
JONNY QUEST
JUDGE DREDD
KATAKIS
LAST BATTLE
LAST NINJA II
LAST NINJA III
LOCOMOTION
LOGO
LOTUS ESPRIT
LUPO ALBERTO
MANCHESTER U. EUROPE
MECHANICUS
MERCS
MIAMI CHASE
MIDNIGHT RESISTANCE
MONTY PYTHON'S F.C.
MOONFALL
MOONWALKER
MYTH
N.A.R.C.
NARCO POLICE
NAVY SEALS
NEURONICS
NEVERENDING STORY II
NIGHTBTEED
NIGHTSHIFT
NINJA RABBIT
NINJA RABBIT 2
NINJA SPIRIT
OPERATION THUNDERBOLT
OUTRUN EUROPE
OVER THE NET
P. P. HAMMER
PITFIGHTER
PLOTTING
POTSWORTH
PREDATOR II
PUZZNIC
R-TYPE
RAIBON ISLANDS
RBI BASEBALL II
RICK DANGEROUS II
ROAD RUNNER '91
ROBOCOD – JAMES POND II.
ROBOCOP
ROBOCOP 2
ROBOCOP 3
ROBOZONE
RODLANDS
ROLLING RONNY
RUBICON
SHADOW DANCER
SHADOW OF THE BEAST
SHUFFLE
SKULL AND CROSSBONES
SMASH T.V.
SPACE CRUSADE
SPACEGUN
SPEEDBALL 2
SPIKE THE VIKING
SPY WHO LOVED ME
ST. DRAGON
STEG THE SLUG
STONE AGE
STORMLORD 2
STRATEGO
STRIDER 2
SU SWEET
SUMMER CAMP
SUPER SPACE INVADERS
SUPREMACY
SWIV
SYSIPHUS II
TEENAGE TURTLES II
TERMINATOR II
THE ADAMS FAMILY
THE BLUES BROTHERS
THE JETSONS
THE SECOND WORLD
THE SIMPSONS
TIME MACHINE
TOKI
TOP CAT
TOTAL RECALL
TRANSWORLD
TURBO CHARGE
TURBO TORTOISE
TURRICAN
TURRICAN II
VENDETTA
VOLFIED
WACKY RACES
WINGS OF FURY
WINTER CAMP
WINTER SUPER SPORTS '92
WRESTLE MANIA

Minden játék utántöltős, turbós változat! Egy program ára 200 Ft, amely magában foglalja a kazetta árát is! Minden játék külön kazettán található! Szállítás utánvéttel a megrendeléstől számított egy héten belül történik, a postaköltség a megrendelőt terheli! Várjuk megrendeléseiteket a következő címen:
**PROSZOLG**
**1399 BUDAPEST PF: 636**
Ne felejtsétek el a megrendelésre ráírni: **KAZETTA!**

# PROSZOLG




PC-re, AMIGA-ra és C64-re a legújabb és legjobb programokat megrendelheted a PROSZOLGTÓL. Ha bélyeggel ellátott válaszborítékot küldesz, listát küldünk! Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és a hozzá tartozó perifériáidat!

**AZ ELŐFIZETŐK A LAPPAL EGYÜTT MINDEN HÓNAPBAN MEGKAPJÁK A LEGÚJABB PROGRAMOK LISTÁJÁT.**

A helyes címzés:

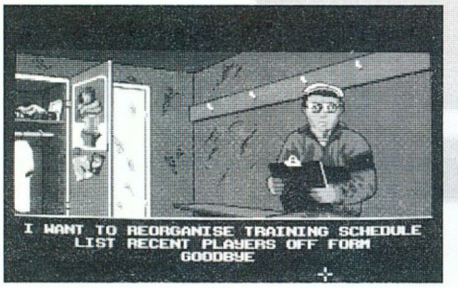
Feladó: Kovács Béla

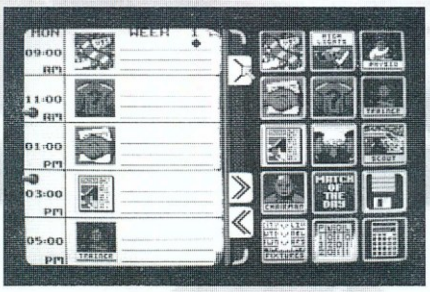
címzett:

**PROSZOLG**

**1399 BUDAPEST,
POSTAFIÓK: 636**

**VÁRJUK MEGRENDELÉSEIDET!**




# MATCH OF THE DAY

A Nap Meccse. Hát persze, hogy fociról van szó. Mégpedig egy igen jó menedzserprogramról, amely körülbelül egyidőben érkezett meg C-64-en és Amigán is. S mivel ez a program is egy kicsit más, mint a többi, mindenképpen érdemes megismerkednünk vele, még ha egy kicsit megporosott is.

A legelső és talán legnagyobb újdonság, ami egyből szemünkbe ötlik, hogy életünket ezentúl egy határidőnapló szorításában kell leélnünk. Az egyes napok tevékenységét mindig jó előre meg kell terveznünk és nem rohangálhatunk össze-vissza az orvos, az edző meg a csapat között ész nélkül, mint azt más hasonló programokban megszokhattuk. Minden napra öt tevékenységet ütemezhetünk be. Ha ezek közül valamelyik üresen marad, ez az idő elvész számunkra, bár a csapat ebben az időben is rendesen jár edzésre. A tervezés során a naptár lapjai közt a jobbra, illetve balra mutató kettős nyíl megnyomásával mozoghatunk (mindig csak 15 napot mehetünk előre), az idő pedig a sima jobbranyíl lenyomására múlik.

A lehetséges tevékenységeket a kép jobb oldalán találjuk. Ezek közül néhány azonnal működésbe lép, de ezekkel csak az olyan lényegtelen műveleteket végezhetjük el, mint az állás lemezre mentése. A többit azonban csak úgy tudjuk használni, ha megfogjuk a rajzát és határidőnaplónk megfelelő rublikájára visszük s ezután csak az idő múlását kell kivárnunk (a megfelelő nyilat nyomogatva). Szerencsére a mérkőzéseket nem kell külön foglalkoznunk, hiszen ezek időpontja már jó előre bekerül a szombat délutáni programunkba. Most pedig nézzük sorban a lehetőségeinket:

A közönség rajzával a játékosok népszerűségi listáját és a csapat morálját nézhetjük meg. Az ezt követő rajzzal kapcsolhatjuk ki-be a meccsek helyzeteinek bemutatását (ez azonnal hat, nem kell a naptárba betenni). A sor utolsó rajzával a csapatorvost (Physio) látogathatjuk meg. Őtőle megtudhatjuk, hogy melyik játékosunk sérült, illetve játékra alkalmatlan. Ugyanitt adhatjuk meg, hogy a doki a csapatból kivel foglalkozzon többet. E játékosok kijelöléséhez és törléséhez egyaránt nyomjuk meg az egér baloldali gombját a megfelelő néven.

A következő sor első rajzával remek üzleteket köthetünk. Például itt vásárolhatunk játékosokat más csapatoktól, illetve az átadólistáról. Ehhez azonban előbb felderítő útra kell küldenünk megfigyelőnket. Amikor emberünk sikeresen visszatért, a tőle kapott listából megtudjuk a szabad játékosok összes fontos adatát (ügyesség, ár, stb.). Ugyancsak ebben a pontban köthetünk szerződést újabb orvossal (Physio), edzővel (Trainer) és megfigyelővel (Scout). Ezek mindegyikénél a megjelenő arckép alatt, az emberke nevét, ügyességét és fizetését olvashatjuk. Jelenlegi alkalmazottunkat egy fehér nyíl jelzi.

A megfelelő focisták beszerzése után következhet a csapat összeállítása (mez kérdőjellel). Itt a játékosok listáját látjuk, a nevek mellett a posztjukat jelző betűkkel (GK=kapus, DF=hátvéd, MF=középpályás, AK=csatár, SB=csere). Azt, hogy éppen mit csinálhatunk, mindig a kurzor alatti felirat jelzi. Amikor ez kérdőjel, a kiválasztott játékosról (bal gombot nyomjuk le) tudhatjuk meg, hogy az egyes posztokon milyen ügyes. Egyébként pedig azt adhatjuk meg, hogy mely játékosok kezdjenek és kik legyenek a cserék a következő meccsen. A kurzor alatti felirat váltogatásához az egér jobboldali gombját kell nyomogatnunk. Ahhoz, hogy valakit kivegyünk a csapatból, a kurzor alatt ugyanazt a posztot kell beállítanunk, amelyen ő szerepel.

A második sor végén az edző vár eligazításra. Itt egyrészt megtudjuk, ki nincs formában, másrészt beállíthatjuk, hogy melyik játékost melyik poszton szeretnénk tovább javítani. Ehhez a már előbb leírt módszert alkalmazhatjuk, azaz a jobb gombbal válasszuk ki a posztot, a ballal pedig a játékost. A kérdőjellel itt is egyszerűen csak információt kapunk.

A következő sort a legfrissebb sportújság nyitja. Ebben az utolsó forduló érdekesebb eredményeit, valamint a következő kör sorsolását olvashatjuk. A következő ikonnál pedig feleslegessé vált játékosainkon adhatunk túl. Itt a jobb gombbal kapcsolgathatunk kérdőjel és TF felirat között. A TF-fel megjelölt játékosok szabadlistára kerülnek, és sorsukról csak akkor kapunk értesítést, ha valamelyik másik klub megvásárolta őket. Itt emellett egy további lehetőségünk is van, de nem jöttem rá, mire lehet használni. Valószínűleg ezzel tudunk prémiumot adni legjobb játékosainknak.

A sor végén megfigyelőnknek adhatunk megbízást, hogy keressen játékost valamelyik másik csapatban vagy a szabadlistán. Őt kérhetjük meg arra is, hogy mérje fel esélyeinket a következő mérkőzés előtt (ebből a jelentésből csapatunk és ellenfelünk gyenge pontjait ismerhetjük ki). Megfigyelőnknek sajnos minden feladat elvégzése egy napig tart, ezért a következő napon ugyanabban az időben magától jelentkezik a válasszal (Report Last Findings). Ha sikerült játékosokat találnia, az üzlet megkötéséhez el kell mennünk a szerződéskötés pontba.

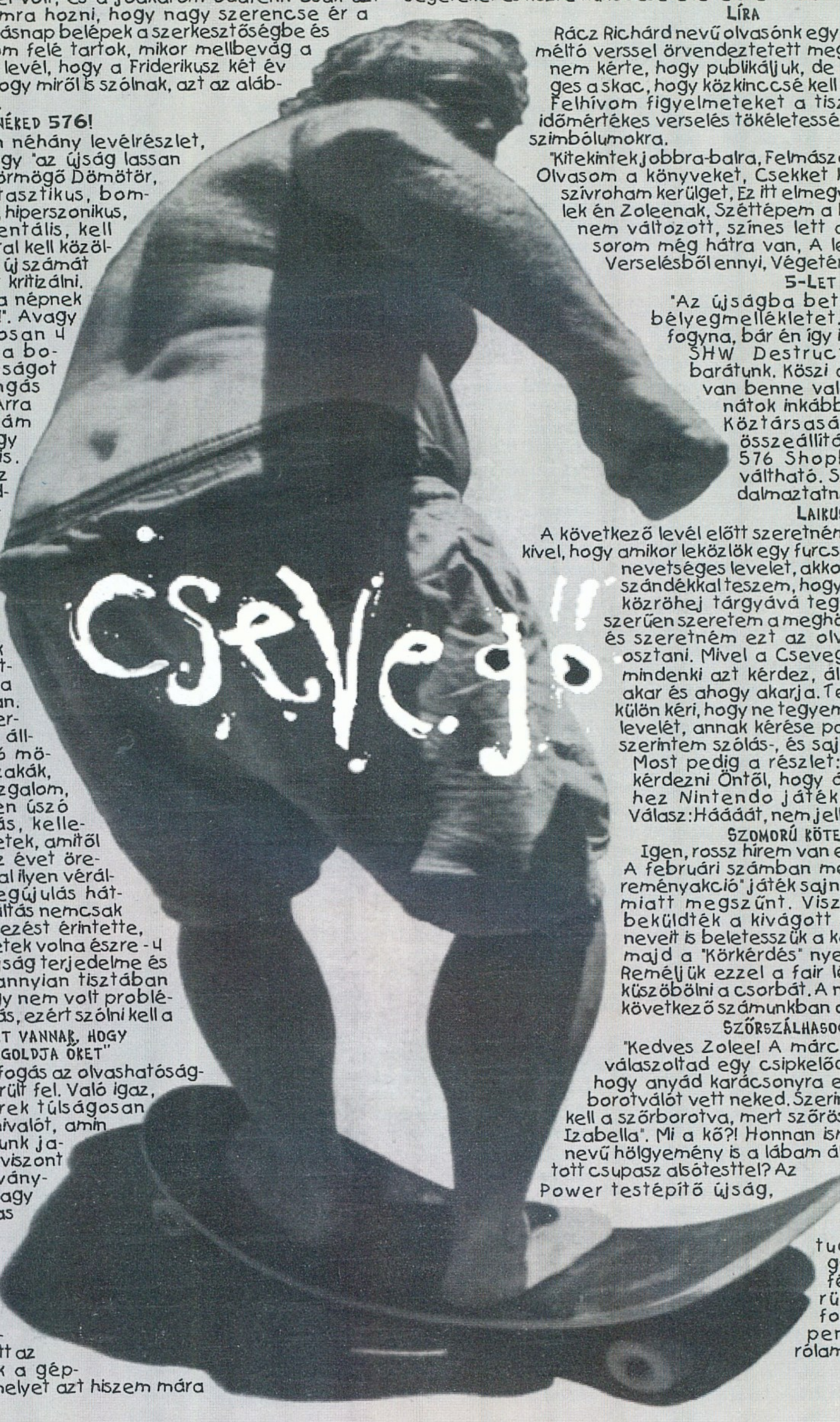
A klub elnöke elég elfoglalt ember, ezért csak akkor találkozhatunk vele, amikor ő akar valamit tőlünk. Például ő tájékoztat a játékosok eladásáról is. Utána a program készítői, majd a lemezkezelést (állás felvétele, betöltése) jelképező ikon jön a sorban. Az utolsó sorban pedig a sorsolást, az egyes bajnokságok állását, valamint a klub anyagi helyzetét, bevételeit és kiadásait olvashatjuk végig. Ezekben a pontokban semmit nem tudunk módosítani, és arra sincs szükségünk, hogy elhelyezzük őket a naplóban, hiszen tartalmuk gombnyomásra azonnal kiíródik a képernyőre.

Mérkőzés közben csapatunk teljesen az edzőre van bízva, így semmi lehetőségünk nincs a beavatkozásra. Így szombat délutánonként hátradőlhetünk karosszékünkben és figyelhetjük a mérkőzés összefoglalóját, érdekesebb helyzeteit.

A program C-64-re nagyon jól sikerült. Szép a grafika és a kezelés is elég egyszerű, így jó helyezésre számíthat a Toplistán. Amigán már nem ennyire rózsás a helyzet, hiszen a minőség szinte megegyezik a másik változattal. Ettől a géptől pedig ugye többet várunk. Ennek ellenére az újfajta megvalósítás miatt mindenképpen ki kell próbálni, hiszen a játék elég érdekes.



| ÉRTÉKELŐ | PC | AMIGA | C-64 |
|---|---|---|---|
| grafika | - | 72% | 70% |
| hang \ zene | - | - | - |
| játszhatóság | - | 85% | 88% |
| összesen | - | 85% | 87% |




Halihó! Majd kidurranok, olyan kicsattanó jókedvem van. Hogy miért? Nos, amikor hazafelé bandukoltam és a Csevegő mondatain gondolkodtam, valami csúszós dologra léptem és majdnem hanyadt vágódtam. Lenéztem és egy akkora darab barnaságot fedeztem fel a földön, mint egy pocsolya a kiadós nyári eső után. Persze a vadiúj surranóm nyakig megmerült benne. Már majdnem szitkozódni kezdtem, mikor egyszer csak valami folyós stuff toccsant a fejem búbján. Egy kondorkeselyű szállhatott el felettem, mert pillanatok alatt elborította a homlokomat és a tarkómat a ragacsos guanó. Szerencsére csak kétszázötven járókelő volt szemtanúja a dolognak, úgyhogy méltóságomat megőrizve gondolkodóba eshettem. Rövid töprengés után beugrott az isteni szikra: hiszen ez égi jel volt, és a jóakaróm odafenn csak azt szerette volna tudtomra hozni, hogy nagy szerencse ér a közeljövőben. És lőn! Másnap belépek a szerkesztőségbe és bágyadtan az asztalom felé tartok, mikor mellbevág a látvány: akkora halom levél, hogy a Friderikusz két év alatt sem kap ennyit. Hogy miről is szólnak, azt az alábbiakban olvashatjátok.

### Hozsánna néked 576!

Nevek nélkül jöjjön néhány levélrészlet, amik arról szólnak, hogy "az újság lassan olyan jó lesz, mint a Dörmögő Dömötör, az új design-ja fantasztikus, bombasztikus, fenomenális, hiperszonikus, grandiózus, monumentális, kell még?". Vagy: "sajnálattal kell közölnöm, hogy az 576 KByte új számát egyszerűen nem lehet kritizálni. Szerintem ez az, ami a népnek kell, csak így tovább!". Avagy "1993.03.25-én pontosan 4 órakor kinyitottam a borítékot, amiben az újságot küldtétek és borzongás futott végig rajtam. Arra gondoltam, hogy lám miket lehet kihozni egy normál újságból is. Tudom, hogy örökre az 576 KByte lesz a kedvenc újságom. Dicséret mindenkinek, aki az új lapot készítette, nagyon kafa újságot készítettetek!". Többet nem is idézek, mert még elbizakodottnak gondolhattok. Csak néhány dolgot szeretnék megjegyezni a dologgal kapcsolatban. Való igaz, hogy emberfeletti erőfeszítések állnak a forradalmi 576 mögött. Átdolgozott éjszakák, remegésig fokozódó izgalom, kialvatlan, lila ködben úszó tekintetek, hajhullás, kellemetlen és kínos jelenetek, amitől egy pillanat alatt húsz évet öregedik az ember - szóval ilyen véráldozatok állnak a megújulás hátterében. Ez a formaváltás nemcsak a belső és külső tervezést érintette, hanem - ha nem vettétek volna észre - 4 OLDALLAL NŐTT az újság terjedelme és maradt az ár! Mindannyian tisztában vagyunk azzal is, hogy nem volt problémamentes ez az átállás, ezért szólni kell a

### "Problémák azért vannak, hogy az ember megoldja őket"

tézisről is. A legtöbb kifogás az olvashatósággal kapcsolatban merült fel. Való igaz, néhol a szép hátterek túlságosan elnyomták a mondanivalót, amin fokozatosan próbálunk javítani. Nem kívánunk viszont változtatni a szivárványszínű háttereken, a nagy képekkel és féloldalas alakokkal teli lapokon, ugyanis ez az, amitől megkapta az egyedi image-ét. Ez az, ami megkülönbözteti minden hazai laptól, a hagyományokkal való szakítás lett az erénye. Sokan írtak a géptípusok arányairól, amelyet azt hiszem mára sikerült egyensúlyba hoznunk valamelyest. C64-re elindítottuk a Wanted rovatot, a Demo rovat is 8 bites alkotásokkal foglakozik, és folyamatosan készítünk program-összeállításokat erre a géptípusra. Az Amiga-PC aránya azt hiszem megfelelő, és a konzolok szerelmeseinek is indítottunk rovatot. Természetesen nem lehet elégszer elmondani, hogy nem tudunk mindenkinek a kedvére tenni, nekünk is kell kompromisszumokat kötnünk. Azt viszont jó, ha látjátok, hogy minden hónapban megpróbáljuk a palettáról a legnépszerűbb programokat kiválasztani, és minden stílus szerelmesének kedvezni. A teljes megelégedés céljából kérünk benneteket, hogy bármi észrevételetek van a lappal kapcsolatban, írjátok meg, és mi megpróbáljuk orvosolni a hiányosságokat. Segítségeteket és közreműködéseteket előre is köszönjük.

### Líra

Rácz Richárd nevű olvasónk egy költőpalántához méltó verssel örvendeztetett meg bennünket. Bár nem kérte, hogy publikáljuk, de annyira tehetséges a skac, hogy közkinccsé kell tennem a művét. Felhívom figyelmeteket a tiszta rímekre, az időmértékes verselés tökéletességére és a rejtett szimbólumokra.

"Kitekintek jobbra-balra, Felmászok a kopasz falra, Olvasom a könyveket, Csekket kapok tőletek. A szívroham kerülget, Ez itt elmegy etűdnek, Verselek én Zoleenak, Széttépem a kormimat. Az ára nem változott, színes lett az átkozott. Egy sorom még hátra van, A levélnek ára van, Verselésből ennyi, Végetér a fecni."

### 5-let

"Az újságba betehetnétek egy bélyegmellékletet. Biztos jobban fogyna, bár én így is szeretem" - írja SHW Destructo nevű felebarátunk. Köszi az ideát, tényleg van benne valami, de mit szólnátok inkább egy "A Magyar Köztársaság papírpénzei" összeállításnak, amely az 576 Shopban lenne beváltható. Szerintem szabadalmaztatni kéne, nem?

### Laikus a köbön

A következő levél előtt szeretném tudatni mindenkivel, hogy amikor leközlök egy furcsa, bolondos vagy nevetséges levelet, akkor ezt nem azzal a szándékkal teszem, hogy az adott olvasót közröhej tárgyává tegyem. Egész egyszerűen szeretem a meghökkentő dolgokat, és szeretném ezt az olvasókkal is megosztani. Mivel a Csevegő nyitott fórum, mindenki azt kérdez, állít, válaszol, amit akar és ahogy akarja. Természetesen aki külön kéri, hogy ne tegyem be az újságba a levelét, annak kérése parancs. Ezt hívják szerintem szólás-, és sajtószabadságnak. Most pedig a részlet: "Azt szeretném kérdezni Öntől, hogy árulnak-e C64 PC-hez Nintendo játékprogramokat?" Válasz: Háááát, nem jellemző...

### Szomorú kötelesség

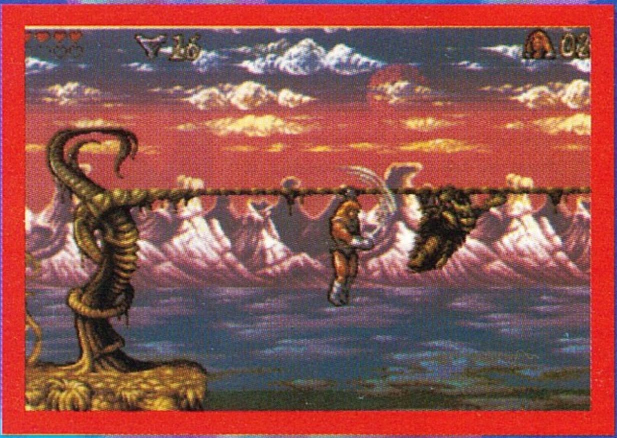
Igen, rossz hírem van egyesek számára. A februári számban meghirdetett "Nyereményakció" játék sajnos technikai okok miatt megszűnt. Viszont akik eddig beküldték a kivágott szelvényt, azok neveit is beletesszük a kalapba, amelyből majd a "Körkérdés" nyerteseit húzzuk ki. Reméljük ezzel a fair lépéssel ki tudjuk küszöbölni a csorbát. A nyertesek nevét a következő számunkban olvashatjátok.

### Szőrszálhasogatás

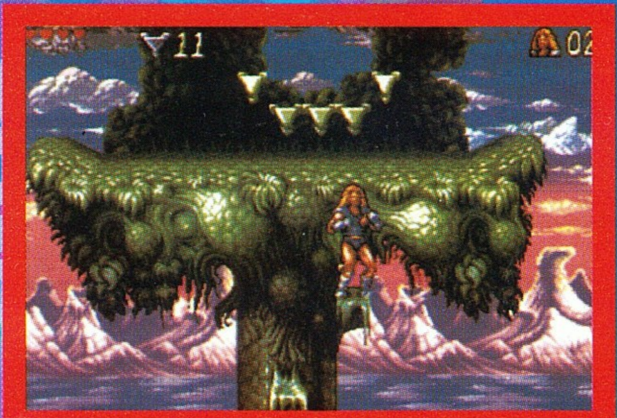
"Kedves Zolee! A márciusi számban azt válaszoltad egy csipkelődő hangú levélre, hogy anyád karácsonyra egy SILKÉPIL szőrborotválót vett neked. Szerintem neked azért kell a szőrborotva, mert szőrös a lábad. Aláírás: Izabella". Mi a kő?! Honnan ismeri egy Izabella nevű hölgyemény is a lábam állagát? Hol láthatott csupasz alsótesttel? Az amerikai Body Power testépítő újság, amelyben megjelentek fotóim, nem kapható tudtommal Magyarországon... (A félreértések elkerülése miatt ez a fotó, ami itt középen díszeleg NEM rólam készült!!!)

Zolee

# Lionheart









Immár mondhatni hagyománnyá vált, hogy ha egy cég kiad egy akciójátékot, akkor pontosan megfestik a program történeti előzményeit is. Nincs ez másképp a Thalion új játékával, a Lionheart-tal sem. Az eredeti verzió mellé egy egész kis novellát mellékeltek, mely nagyjából a következőről szól:

Valdyn épp hazárdírozott a kedvenc fogadójában, amikor néhány királyi katona lépett be, s letartóztatták őt. Ezután két napig egy koszos cellában sínylődött, majd ismét katonák jöttek érte. Mialatt a palota folyosóin végigmentek, azon gondolkodott, vajon milyen bűt követett el, hogy így bánnak vele. Annál nagyobb volt azonban a meglepetése, amikor magához a királyhoz vezették. A király beszélni kezdett: Te ugye Valdyn vagy. Más néven Lionheart, aki a vakmerő bátorságáról és hevességéről kapta ezt a nevet. Ezután a király arról érdeklődött, hogy tud-e Valdyn a Lionheart-ról. Természetesen igen volt a válasza, hiszen a Lionheart volt az ország legféltettebb szent kincse. A király ekkor bizalmasan közölte, hogy a kincset ellopták, s sejtése szerint a profi tolvajokat Norka küldte. Norka mostanában fegyverkezésbe fogott, egy repülő kastélyt építtetett, s léghajókból egy flottát hozott létre. A legutóbbi hírek szerint pedig nem messze a határtól, egy hatalmas erődítmény építésébe fogott. Valdyn most már csak egyetlen dolgot nem értett, hogy ezt a király miért pont neki meséli el. A király válasza: Mert azt akarom, hogy hozd vissza a Lionheart-ot. Valdyn először eltátotta a száját, majd hangos hahotába tört ki. A király azonban megőrizte nyugalmát, majd elmondta, hogy a főpap megkérdezte az isteneket, s azok akarják így. Valdyn erre elkomolyodott. Ne aggódj, nem fogsz készületlenül indulni. próbálta megnyugtatni a király, majd folytatta: Van egy kis sárkányunk, azon majd meg tudod közelíteni Norka repülő kastélyát, főpapunk pedig felruház téged varázserővel mindenféle fájdalmakkal és serülésekkel szemben, s arra, hogy regenerálódj, ha esetleg megölnének. Ezek után a király még egy dolgot közölt tapintatosan: Valdyn kedvese, Ilene a lopás éjszakáján a templomban imádkozott, ezért a tolvajok egy különleges méregbe mártott kis dárda segítségével kővé dermesztették őt. Ez a méreg csak Norka országában található, ha tehát van valamilyen gyógyír, azt szintén csak ott lehet megtalálni. A szomorú hírt meghallva Valdyn persze azonnal döntött: elindul az útra.

Innen már az introból követhetjük az eseményeket, amint Valdyn felkészül, s elindul. Később Norka egyik hajójáról megpróbálják egy hálóval foglyul ejteni, de csak a sárkány akad fenn, Valdynnak sikerül meglógnia.

A játék fő menüjében csak a teljesen szokványos beállítási lehetőségek vannak, így ezzel felesleges is most foglalkoznunk, inkább indítsuk a játékot. (Start Game)

A program betöltődése után első ránézésre láthatjuk, hogy a grafika valami szemet gyönyörködtető, mondhatni még eddig soha nem látott szépségű. Maga a játék persze egy szokásos, Beast-jellegű, mászkálós akció. A cél tehát nem túl bonyolult: minél előbbre küzdeni magunkat a szinteken. Ehhez szükségünk lesz a kardunkra, melyet a tűz folyamatos nyomvatartása mellett tudunk használni. A küzdelemben ellenfeleink különböző őslények, húsevő növények, óriás ízeltlábúak, s még ki tudja mik lesznek.

A billentyűzetnek ezúttal nincs jelentősége, csak néhány alapvető dolgot tudunk vele csinálni: Esc-kilépés, P-pause, I-háttérszínek összemosása. Energiánk állapotát a bal felső sarokban levő fényes szívek szemléltetik. A sötétek és világosak összesen azt jelzik, hogy mennyi az aktuálisan elérhető legnagyobb energiánk. A szívek, melyeknek csak keretük van, még nem aktívak. A szívek melletti Thalion embléma a felvett energiakristályok számát mutatja, mely ha eléri a kívánt mennyiséget, egy újabb szív lesz aktív. A pályákon az energiakristályok mellett találhatunk még energiaitalokat is, melyek közül a kisebbik fajta csak egy egységet, a nagyobbik viszont maximálisra növeli Valdyn energiáját. Igen ritkán, de azért lesz néhol elszórva egy-egy plusz extra élet is, valamint találhatunk majd erősebb kardokat is. A felvett kard ütésereje a kristályok számától jobbra fog kiíródni. Ezek az extra dolgok egyébként általában a pályák legeldugottabb részein találhatóak, tanácsos hát alaposan körülnézni. A játék során még egy dolgot ne felejtsünk el: Valdyn a macska-ember fajhoz tartozik, így úszni természetesen nem tud, tehát kerüljük a mélyvízet.

A Lionheart-ban mint láthatjuk, nincs semmi különleges, új dolog, csak egy a lényeg: irtani az ellenfeleinket, s előbbre jutni. A játékmenet tehát nem valószínű, hogy sok változatosságot fog nyújtani. Na persze, ilyen csodálatos grafikával ez a kis fogyatékossága talán el is nézhető.

Vári Zoltán

| ÉRTÉKELŐ | PC | AMIGA | C-64 |
|---|---|---|---|
| grafika | - | 99% | - |
| hang \ zene | - | 93% | - |
| játszhatóság | - | 93% | - |
| összesen | - | 96% | - |

# ARCANA





Aki a csokoládégyárban dolgozik, annak fejedelmi étel a sós kifli. Aki nap mint nap akció stuffokat nyüstöl, annak felüdülés leülni egy olyan játék elé, mint a HAI-fiúk ARCANA-ja. Előző számunkban, aki belepillantott a Soul Blazer ismertetőbe, annak már van fogalma a Japán Manga RPG stílusról. Ott azt írtam, hogy a nagy családnak komolyabb tagjai is vannak. Íme!

Az ARCANA egy olyan nagyméretű RPG, amely ugyan nem ér fel a Final Fantasy V-tel, de még így is garantáltan több hetes szórakozást ígér. Főhősünk, Rooks, a Kártyák Mesterének apja a legendás Knights of Lexford csoport oszlopos tagja volt, akik eredményesen harcoltak a gonosz ellen. Amikor a királyt megdöntötték, és az egész vidék az ördögi varázsló keze nyomán pusztulásnak indult, Rooks elindult, hogy az öreg örökébe lépve újra békét hozzon Elemen földjére. Útja során barátokkal és álbarátokkal is találkozik, míg sikerül eljutnia a gonosz templomába, és megvívni a legendák legnagyobb csatáját. Rooks csoportja max. 4 főből állhat, melyek közül egy mindig valamely kártya-szellem (ez attól függ, hogy mely szellemek csatlakoztak eddig Rooks-hoz). A másik két szereplő a sztori előrehaladtával változik: velünk lehet az unszimpatikus Teefa, a király egyik elveszettnek hitt lánya; Salah, a király második, kedves gyermeke; Axs a törp, a Knights of Lexford trió egyedüli élő tagja; és Darwin, a magányos vándor hős. Találkozunk még Reinoll-lal, Rooks mesterével, a Sorcererrel, aki a Kristály kardot őrzi, és Ariellel, kinek apja Rooks ősének barátja volt, de sajnos, fiára nem sok ragadt apja büszkeségéből. A játék nem a szokásos madártávlatból mutatja az akciót, hanem a saját szemszögünkből. Az ARCANA-ban nem az ügyességi, hanem a tiszta RPG-elemek vannak főszerepben: varázslatok, ellenvarázslatok, erős és még erősebb fegyverek, varázstárgyak és természetesen az okos taktikázás használata hozza meg gyümölcsét. A kezelés egyszerű, a gépkönyv és némi gyakorlás után minden tiszta lesz. A játékban szenteljünk nagy figyelmet a tulajdonságoknak (ATTRIBUTES): Szél-Wind, Tűz-Fire, Föld-Earth, Víz-Water. Igyekezzünk megtanulni, melyik dög melyik elemre érzékeny, s eszerint használjuk a varázslatokat. Végső vészesetben mindig térjünk vissza a faluba (RETURN RING vagy Home varázslat) és pihenjük ki sebesüléseinket. Igyekezzünk karaktereink számára a legerősebb fegyvert, páncélt, pajzsot venni (a boltban több oldalon lehet lapozgatni a cuccok között). Amíg van elég MP-nk (Magic Point), vagdalkozás helyett használjuk a legerősebb támadó varázslatainkat. Mindig legyen Rooks-nál FOG kártya, hogy a kényesebb sziük elől fel tudjunk szívódni. Az ARCANA egy csodás, minden igényt kielégítő stuff. Gyönyörű grafika, MANGA karakterek, ringató zenék jellemzik. Sok-sok kitartás és ismerkedés kell ahhoz, hogy végül győzelmet arassunk. A save funkció üzemel, tehát bármikor visszatérhetünk a problémákhoz. Egy jótanács: tanulmányozzuk át a gépkönyv utolsó lapjait, a táblázatokat. Sokat segítenek.




# WANDERERS FROM YS3

Ha összehasonlítjuk az Arcanat és a Ys 3-at, akkor kitűnik, hogy egy stíluson belül milyen nagy eltérések lehetnek. A MANGA RPG stílus adott, ezt nem lehet vitatni. De míg az Arcana egy tuti nyugodt észjáték, addig az Ys 3 egy pergő, folyamatos akcióval teli, de ugyanakkor kedves kis RPG (azért ne számítsunk arra, hogy 12 óra kalandozás után már végignézhetjük a percekig tartó megnyerést). A joystick-zsonglőrök, akik szeretnek kalandozni, felfedezni, cuccokat vásárolni és mesebeli szörnyekkel küzdeni, imádni fogják az Ys-sorozat 3. tagját.

Adol és Dogi, a két jóbarát hosszú ideje barangol és segít a rászorulókon. Egy idegen városban azonban furcsa dolog történik: egy jövendőmondó asszony varázsgömbje szétrobban, miközben Dogi sorsát mutatja. Hőseink elindulnak, hogy végére járjanak a különös esetnek, hiszen a jelek szerint Redmont segítségre szorul!

Az Ys 3-ban a főszerepet az akció kapja. Különösen sok gyakorlás, a 7 támadó technika tökéletes ismerete kell ahhoz, hogy a szörnyekkel biztosan végezni tudjunk. Az RPG-elemek: fegyver, pajzs, vér beszerzése, mágikus tárgyak használata, kommunikálás a többi szereplővel adják a stuff igazi hangulatát. Ezek nélkül a játék egy túl hosszúra nyújtott vadgalkozós anyag lenne, de így a stílus egyik szuper darabja. Ne felejtsük el, hogy a megvásárolt fegyvereket és eszközöket hősünknek kézbe is kell venni, ezért mindig használjuk az EQUIPMENT és INVENTORY táblázatot. Utunk során 5x3 save lehetőség van, a kulcshelyszíneken igyekezzünk menteni (mivel a játék intrója igen hosszadalmas, a városba érkezés és felszerelkezés után a jövőre való tekintettel rögtön ejtsünk meg egy mentést). Az Ys 3-mat inkább hozzáértőknek ajánlom, mert a sok HP, DEF, STR, EXP, LEVEL egy kívülállónak idegen lehet, s ezek ismerete nélkül bizony nehezen boldogulunk a játékkal. Itt is azt ajánlom, tanulmányozzuk át a gépkönyv tárgyakat bemutató részét.

A WANDERERS FROM Ys 3 egy sajátos, de nagyon klassz grafikájú anyag. Fülbemászó zenék, és a rendkívül hosszú ideig szórakoztató sztori miatt ajánlom a profi RPG-seknek.





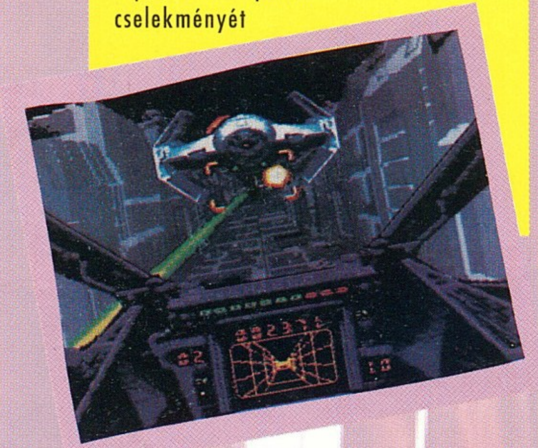


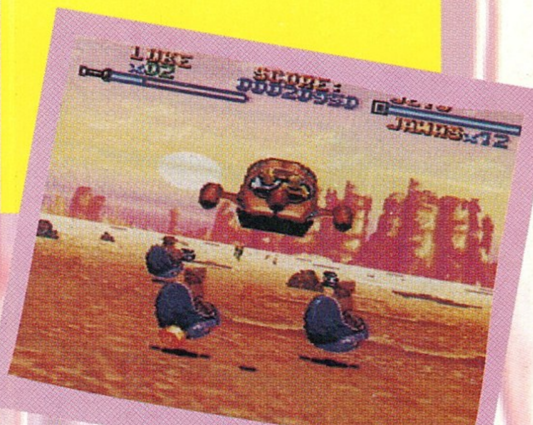

# SUPER STAR WARS

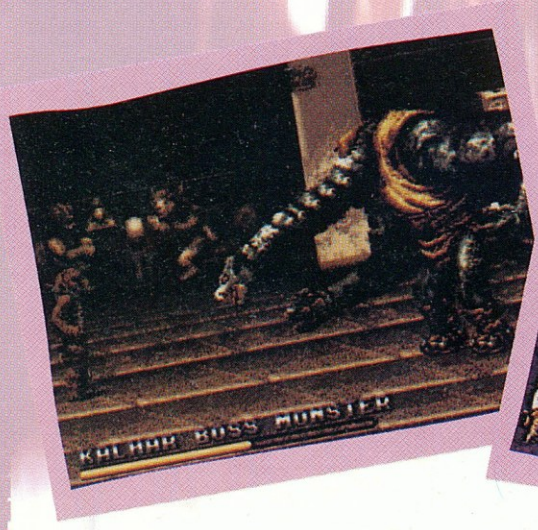
Minden gépre létezik egy olyan játék, amit az adott masina tulajdonosai mutogatni szoktak bizonyítván gépünk felsőbbrendűségét. Ezt a játékot mindenki ismeri, szereti és egy kicsit kedvencének érzi. Persze, ezek a stuffok sohasem halál eredetiek de a grafika, az audio és a játszhatóság olyan pontosan van összeillesztve, hogy a siker biztosított. Ilyen a STAR WARS SNES verziója!

A játék a ős szuperfilm cselekményét követi, és tényleg minden fontos epizódot végigélhetünk. Összesen 15 pályán kell túlverekedni magunkat, időnként Luke-ot, Han Solot vagy Chewbaccat irányítva. Azt, hogy melyikük a legmegfelelőbb az adott helyszínen, nekünk kell kisilabizálnunk. A pályák 2 különböző stílusúak: vagy a szokásos oldalnézetben, vagy a Mode 7-et használó állati 3D perspektívában láthatjuk magunkat. A 3D pályákról nincs mit mondani akár a Siklóban, akár az X-Szárnyúban ülünk, az irányítás kézreáll, a sebesség elképesztő, a grafika aprólékos, a gép soha nem látott effekteket produkál. A mászkálós részek változatosak, de néha reménytelenül nehezek. A szegény játékost szinte az őrületbe kergeti, hogy az ellenfelek folyamatosan mindig újra jönnek, a tűzgombot szakadásig kell nyomni, s közben pixel-tökéletes ugrásokat produkálni. Nagyon fals dolognak találom azt is, hogy ha az ellenfeleknek ütközünk, labdaként pattanunk le róluk, így nem egy pályán kilométereket eshetünk vissza egy-egy nehezen megközelített plattformról. Férfiasan bevallom, hogy a 4. szinten a Homokjáró főszörnyéhez vezető úton annyiszor voltam bukó-vesztő, hogy majdnem berúgtam a tévé képernyőjét idegességemben! Azt hiszem, aki végigcsinálja a 11 ugrálós és 4 repkedős pályát, az elmondhatja, hogy profi játékos (szerintem ugyanis ez a móka az adott életekkel plusz continue-kal lehetetlen)!

Mint már említettem, az SSW grafikája 256 színű, de olyan, hogy az ember csak kapkodja a fejét. Minden hanghatás az utolsó prüntyögésig digitalizált a filmből, a zenék pedig olyanok, mintha lemezről hallgatnánk őket. Minden SNES gyűjteményben ott a helye! Az a szerencsés, aki magáénak mondhatja a kicsikét és problémái vannak a továbbjutással, írjon nekem, rájöttem egy-két trükkre!









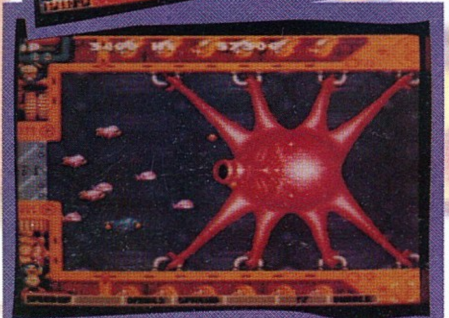


# PARODIUS

A japán cégek hamar rájöttek, hogy a Manga stílusban készült játékok veszettül kelendőek a nyugati piacokon. Ezért ma már szinte kizárólag ilyen stuffokat készítenek. A KONAMI cég PARODIUS-a a híres Gradius-sorozat paródiája. A játékmenet lényegében megegyező. Horizontális scroll, dögök és főellenfelek tömegei, és a bonus csomagokból összeszedhető fegyverzet van a főszerepben. Ami a bombasztikus hatást adja, hogy a játék minden eleme cuki stílusban van megalkotva: dagi pingvinek, pufi polipok, verebek, bohócok, kiscsajok az ellenfeleink, akikre nem is igazán lehet haragudni, ha kinyiffantanak. A PARODIUS-ban 11 masszív szinten kell továbbjutni, melyek még további pályákból állnak. A szintek teljesen különböző stílusúak, maximálisan gyönyörűek, minden eddigi SNES shoot'em up-nál szebbek. Teljesen váratlan időközönként, szintenként 2-3 főellenség is felbukkanhat, melyek annyira szokatlanul különlegesek, hogy pár életet biztos elvesztünk addig, amíg gyönyörködünk bennük. Szerencsére örök continue opció áll rendelkezésünkre, így előbb-utóbb mindenki élvezheti a veszett megnyerést. A játékban négy hajó(?), szereplő(?) közül választhatunk, melyek másmás dögös fegyverekkel szerelhetők fel (a Nemesis-Gradius-hoz hasonlóan lehet auto és manuális fegyverkiválasztást is kérni). A PARODIUS grafikailag is, zeneileg is a spiccen van, muszáj megszerezni!







# THE COMBAT TRIBES

Villám gyorsasággal érkezett meg a TECHNOS játéktermi automata SNES átirata, a COMBATRIBES. Az anyag egy ízig-vérig amerikai verekedős játék, a Street Fighter 2 klónból. Azért mondom, hogy amerikai, mert kivételesen nem ferde szemű, sudár japcsi palik a főszereplők, hanem Arnold - Stallone keverék behemót izomkolosszusok. A sztori a szokásos: jó fiúk összeállnak, rossz fiúk összeállnak, jó fiúk verik a rossz fiúkat és csak verik, verik (a rossz fiúkat) míg nem összeakadnak a fő gonosszal, ez esetben egy bombanővel. A CT grafikája a szivárvány minden színében pompázik, azaz szép, az animációk meg a mozgáskombinációk viszont eléggé limitáltak, tehát a CT a SF2 kistestvére. Plusz a játék még nehéz is. Még az olyan nagy harcosok, mint MARTIN sem tudták végigjátszani; hiába öregszünk. Különlegesen jó ötlet viszont, hogy egymás elleni módban (VS) is küzdhetünk, s ilyenkor a játék fő ellenségeit is választhatjuk (ehhez elég messzire el kell jutnunk a normál módban, és az addig legyőzött ellenfelek a megfelelő kódok beírásával elérhetőek lesznek). SF2, Double Dragon fanatikusok előnyben!



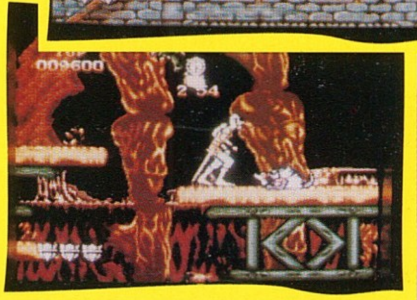




# DRAGON"S LAIR

Sokat, nagyon sokat tud a Super Nintendo, de annyit azért nem, hogy helyből hozza a DRAGON'S LAIR (eredetileg lézer CD-s) sorozat játékait (ehhez Amigán is 8 lemez + állandó töltögetés kellett). A sikerprogramot viszont át kell írni, ezért a DATA EAST programozói a következképpen jártak el: az eredeti stílusú grafikával rajzfilmszerű figurák, kissé elkenődött hátterek és hanghatások felhasználásával egy ugrálós, mászkálós akció játékot készítettek. Az SNES verzió alapvetően a sorozat első tagján alapul, amikor is Dirk a cinikus Singe kastélyában barangol. Az akciójáték pályái nagyban kötődnek a rajzfilm verzióhoz, de itt végre 100%-osan mi irányítjuk magunkat. A grafika szinte elképesztő és érdekes, hogy a játszhatóság is könnyűnek mondható (ritka a könnyű SNES stuff). Mindezek mellett az anyag egy kicsit különös hangulatú, és időbe telik, míg ráhangolódik az ember. Nem egy tucattermék, az bizonyos!



# ROAD RUNNER

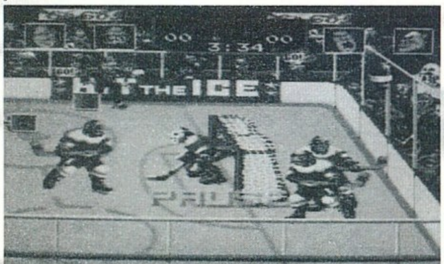
A ROAD RUNNER az amerikai SUNSOFT játéka. Amikor először kipróbáltam, szinte elállt a lélegzetem, hiszen mintha a rajzfilmet játszottam volna! A grafika megszólalásig élethű (színek, formák), a hangok szintén ott mozognak, és rendkívül változatos, plusz hahotára fakasztó esetek történnek. Aztán, amikor kibi-biztem, futottam, ugráltam magam, megpróbáltam valami végcélt keresni. Dobta magát, hogy a pálya végére kell eljutnom, de ez veszettül nehéznek mutatkozott. Ha ugyanis a grafikát, a hangokat és az effekteket figyeltem, másodpercenként meghaltam. Ha meg óvatosan ide-oda ugrálva a pálya vége felé igyekeztem, a stuff elvesztette varázsát (száguldás, bi-bizés, a farkas szivatása, padlófékezés) és tök unalmas lett. Ebből tehát arra következtettem, hogy nem vagyok elég jó játékos. Azt azért le kell szögeznem, hogy a Gyalogkakukk egy csúcs játék, de a teljes kör élvezetéhez vagy igazi profinak kell lenni, vagy pontról-pontra megtanulni a pálya minden elemét (ezt egyébként a gépkönyv is javasolja). Ezek után oda kell ülteni a havert a tévé elé, felnyomni a volume-t, és bemutatni a rajzfilm legújabb epizódját. Így legalább élvezni fogja a látványt!

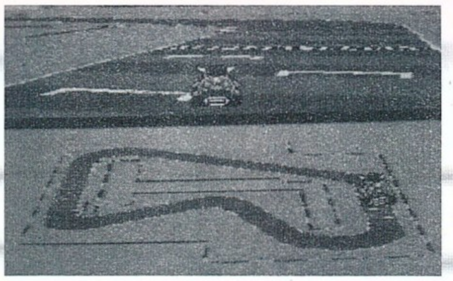





# HIT THE ICE

Nem egy magyar játékteremben találkoztam már a TAITO legújabb, méretre is böhöm gépével, a HIT THE ICE-szal. Aki szereti a különleges sportjátékokat, melyeket igazán csak a 2 játékos üzemmódban lehet élvezni, az rögtön raboljon rá a SNES átiratra! A Speedball-klónba tartozó stuffban 22 játékosból álló jégkorong csapatok küzdenek egymás ellen. A hagyományos hoki elemekből annyit vettek át, hogy ez is jégen, koronggal játszódik, és itt is a gól elérése a cél. Szabályok viszont nincsenek. Győzzön az erősebb, sőt az erőszakosabb! Az irányítás végtelenül egyszerű: a verekedés, passzolás és kapura ütés használatán kívül semmivel sem kell foglalkozni. A HTI egy velős jégbunyó játék, ahol a gép ellen, egymás ellen, sőt még együtt a gép ellen is küzdhetünk. Külön érdekesség a zoomolt fej-fej elleni márázkodás, ami akkor szokott kirobbanni, ha valamely játékos túl brutálisan lép fel. Összeszokott párosoknak ideális.



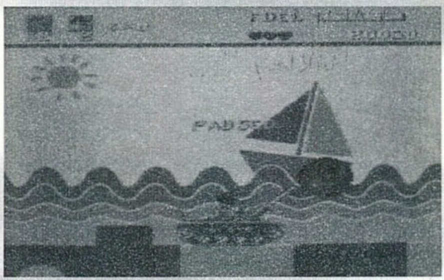



Eddig nem igazán lelkesedtem Marioért, talán azért, mert a Super Mario World hetekig tartó nyüstölése közben annyit etetett a játék, hogy az egy éhező etióp törzsnek is sok lett volna. Ezért kissé idegenkedve néztem bele a SNES legújabb autóverseny stuffjába, a SUPER MARIO KART-ba. Ennyire kellemeset régen csalódtam. A SMK két dolog miatt is csodás. 1: a Mario játékokból ismert összes figura, szereplő, mellékszereplő, sőt még a háttérrajzokon mutatkozó tárgyak is felvonulnak benne, de ne felejtsük el, hogy ez nem egy mászkálós, hanem egy autós program. 2: maga a verseny rész tökéletesen van összehozva, jól irányítható, gyors, igazi felhasználó barát! Nyolc különböző előnyös-hátrányos tulajdonságokkal rendelkező főszereplő közül választhatunk, bajnokságon, gyorsasági futamokon vagy egymás elleni párbajokban versengve. Szerintem ez az a stuff, ami millió újrajátszás után sem lesz unalmas, és minden korosztály kiélheti magát benne.

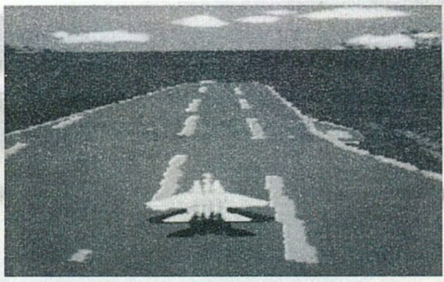
# SUPER MARIO CART

# HARLEY'S HUMOROUS ADVENTURE

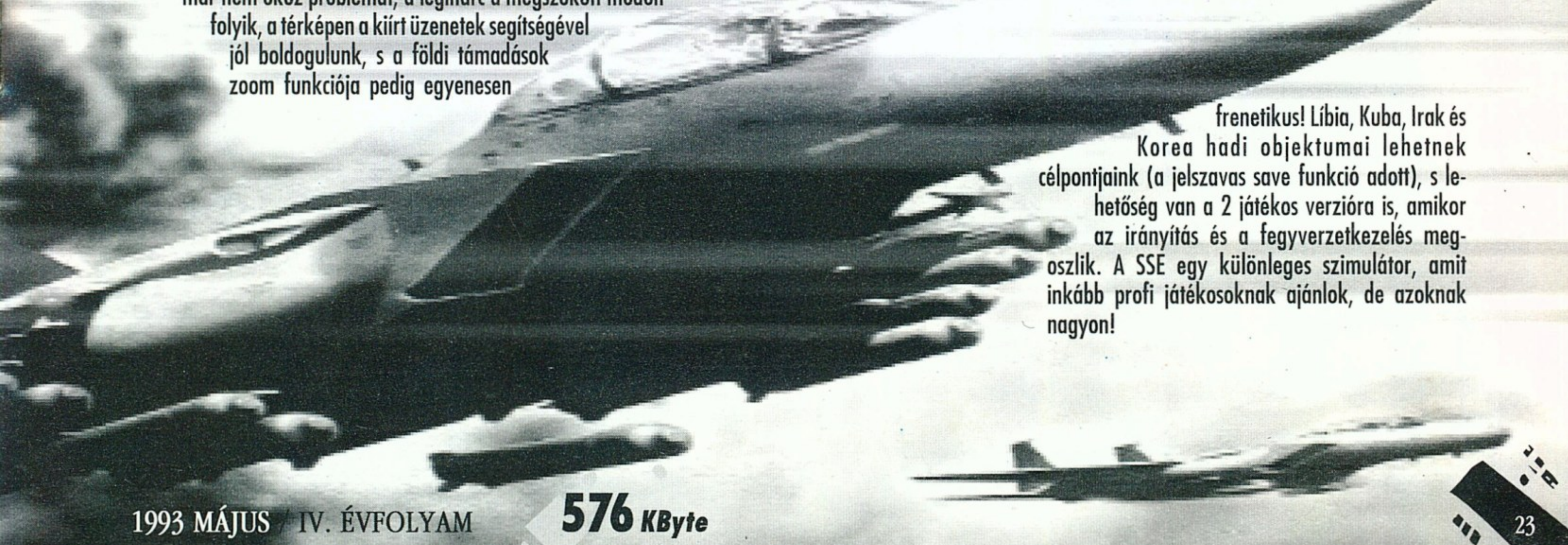
A sok Japán és amerikai cég mellett egyre inkább az európai fiúk is piacra dobnak egy-egy játékot, melyek általában Amiga vagy C64-es anyagok átiratai, de akadnak köztük teljesen eredeti, a SNES lehetőségeit kihasználó érdekességek is. A HHA a HI-TECH IMPRESSIONS játéka. Különlegessége, hogy szereplőit először gyúrmából készítették el, ezen bábokat minden pózból ledigitalizálták, majd a SNES mérhetetlen színkészletét kihasználva festették ki. Ezért a sprite-ok különölegesen plasztikusan mutatnak az egyszerű hátterek előtt! Stílusát tekintve a játék egy normál ugrálós anyag, ahol kizárólag ügyességünkre kell hagyatkozni, hogy a temérdek pályát végigjárva összeszedjük a kicsinyítőgép darabjait. Különös, hogy az időtényező abszolút nem szorít a pályákon, mégis néha azt vettem észre magamon, hogy mint az őrült, rohanva igyekszem túljutni az akadályokon. A HARLEY'S HUMOROUS ADVENTURE elsőre kissé bárgyú, de a megszállottaknak igazi szórakozást nyújtó stuff!



# SUPER STRIKE EAGLE



A MICROPROSE mára már mindenki számára szimulátorairól ismert, tehát ideje volt a SNES-piacra is kiadniuk valamit. A SSE a PC-s F-15 alapján készült, de természetesen a SNES méreteihez igazítva (a vektorgrafika a SNES gyenge pontja, de már elkészült az FX-chip, amely ezt a problémát is kiküszöböli. A STARFOX című bombajáték kártyájában már megtalálható). Négy különböző nézetet tartalmaz a játék: a gép mögöttit a le és felszálláskor, kabin kilátást a légicsatáknál, műhold perspektívát a térkép funkciónál, és a fantasztikus Mode 7 3D nézetet a levegő-föld harcoknál. A játék kezelése a joypad minden gombját használja, de ez olyan jól van elosztva, hogy abszolút de nem okoz problémát. A le-felszállás rövid gyakorlás után már nem okoz problémát, a légiharc a megszokott módon folyik, a térképen a kiírt üzenetek segítségével jól boldogulunk, s a földi támadások zoom funkciója pedig egyenesen frenetikus! Líbia, Kuba, Irak és Korea hadi objektumai lehetnek célpontjaink (a jelszavas save funkció adott), s lehetőség van a 2 játékos verzióra is, amikor az irányítás és a fegyverzetkezelés megoszlik. A SSE egy különleges szimulátor, amit inkább profi játékosoknak ajánlok, de azoknak nagyon!



# WANTED

# F15 STRIKE EAGLE

Talán furcsának tűnhet a sorrend, hogy lapunk egyik előző számában leközöltük az F-15 Strike Eagle harmadik részének leírását, s most pedig az első részt kezdjük el boncolgatni. Ennek azonban igen egyszerű oka van: az F-15 második, s harmadik részét sok szimulátorrajongó ismeri, s dicséri. Márpedig aminek második és harmadik része van, annak kell hogy első része is legyen. (Hű, de nagy bölcsesség volt.) Mi tehát úgy gondoltuk, hogy ez az első rész méltatlanul merült a feledés homályába. Egyébként részben van is aktualitása ennek a leírásnak, mivel a MicroProse most áprilisra tervezte a játék Game Boy verziójának megjelentetését. Azt azonban egyelőre még mi sem tudjuk, hogy ez a változat mennyiben fog hasonlítani a C64-es elődre.

Az F-15 első része 1988-ban látta meg a napvilágot, így a MicroProse természetesen az akkor fénykorát élő C64-re készítette el. Igaz, nincs semmiféle külső nézet, s egyéb extra dolgok, mégis egy egész komoly kis programmal van dolgunk. (Főleg ha az akkori követelményekhez viszonyítunk.)

A játék betöltődése után három nehézségi fokozat közül választhatunk az F1 billentyű segítségével. F3-mal a játékosok számát adhatjuk meg, ami maximum négy lehet. Több játékos esetén minden játékosnak egy fordulóban azonos küldetést kell teljesítenie. Ha egy játékos egy küldetést nem fejez be és visszatér a bázisra, vagy katapultál és megmenekül, akkor még mindig ő fog következni. A pontszámok melletti kis repülőgépek jelzik, hogy még mely játékosok aktívak.

A programban összesen hét küldetés található, amik közül itt a fő menüben az 1-7 billentyűkkel válogathatunk. A küldetések célja az elsődleges célpontok megsemmisítése, s visszatérni a bázisunkra. Ha ezt megtettük, továbbléphetünk a következő misszióra. Az elsődleges célpontok elpusztítása nélkül is visszatérhetünk (pl. tankolni), de ilyenkor ugyanannál a küldetésnél kell maradnunk. (A bázisra visszatérni egyébként úgy tudunk, ha 3.000 láb alá ereszkedve közelítjük meg a bázist.) Ha mindent beállítottunk, indítsuk a játékot F7-tel.

A programban mindössze két nézet, előre és hátranézet van, amik között a space-szel tudunk váltani. Előre nézve a műszerfal felett találhatjuk a HUD-ot, melyen a következő dolgokat láthatjuk: sebesség (Spd) csomóban megadva, magasság (Alt) lábban, célzókör a légi célpontokhoz, célzókör földi célpontokhoz (bombázás üzemmódban), mely a bombánk becsapódásának helyét és a becsapódás vonalát mutatja meg, emelkedés vagy süllyedés fokát jelző vonalkák, s végül természetesen itt fogjuk látni az ellenséges repülők befogását, valamint a rakétákat jelző kis kereteket is. Még ugyanitt a HUD-on fog megjelenni az irányító utasítás is (felvillanó N, A, V betűk) , mely a navigációs cursor helyzetét jelzi. Ennek segítségével még könnyebben tudunk majd tájékozódni.

Most pedig nézzük, miket olvashatunk le a műszerfalról. MACH: Mach-szám. Ha ez például 9, akkor az azt jelenti, hogy a hangsebesség 90%-ával haladunk. HDG: haladási irány fokban (0=Észak). RPM: motor tolóerő, százalékban megadva. Utánégetésnél itt az AFT felirat jelenik meg. Ilyenkor a motor max. fordulatszámánál megközelítőleg 60%-kal tudunk nagyobb tolóerőt biztosítani. FUEL: üzemanyag fontban mérve. A fedélzeti tartályban 13.500, a külső tartályokban 10.000 font üzemanyag fér el. A radar feletti figyelmeztető LED-ek jelentései a következők: az első jelzi, ha ellenséges radar vagy radarvezérléses rakéta fogott be minket, a második akkor jelez, ha az infravörös figyelmeztető rendszerünk egy intenzív hőforrást érzékel (ami lehet pl. egy rakéta), a harmadik azt mutatja, ha



alacsonyan repülünk (6.100 láb alatt), végül a negyedik tájékoztat minket, ha kevés az üzemanyag (kevesebb mint 5.000 font).

A műszerfal bal oldalán találhatjuk a HSD-t (Horizontal Situation Display), magyarul egy vázlatos térképet. Erről a legfontosabb számunkra a fekete üres négyzet, az elsődleges célpont, és a fehér kocka, mely a bázisunkat jelöli. A féloldalas X repülőteret, a kis kockák rakétaindító-állást, végül a V alak a gépünk helyzetét jelképezi. Itt állíthatjuk be a navigációs cursort is, mely egy nagyobb alakú fekete kockaként fog megjelenni.

Középen helyezkedik el a radar, amit azt hiszem, már mindenki ismer. A műszerfal jobb oldalán tájékoztatást kapunk a választott fegyverről, valamint a rendelkezésünkre álló fegyverek, és külső tartályok helyzetéről.

A játékban használható billentyűk:

**Számok 1-től 0-ig**: tolóerő szabályozása.

**Balra nyíl**: katapultálás (ezután vagy megmentenek minket a mieink, vagy fogságba kerülünk.)

**R**: radar hatótávolságának beállítása.

**E**: chaff (radarzavarás).

**F**: flare. A kibocsátott láng hője az ellenséges hőkövetős rakéták megtévesztésére szolgál. A láng 5-10 másodpercig ég.

**A**: utánégető bekapcsolása.

**G**: gépágyú.

**S**: rövid hatótávolságú, hőkövetős Sidewinder rakéta.

**M**: közepes hatótávolságú, radar vezérlésű Sparrow rakéta.

**B**: bombázás.

**X**: speedbrake. A sebességünk az aktuális sebesség kb. 75%-ára csökken.

**D**: külső üzemanyagtartályok lekapcsolása, ha már üresek (ha az üzemanyagunk kevesebb, mint 13.500 font). Segítségével javulnak gépünk menettulajdonságai, s sebességünk is növekszik.

**SPACE**: első-hátsó nézet.

**CURSOR billentyűk**: a navigációs cursor állítása.

**P**: szünet.

Befejezésül néhány info a küldetésekről:

**Líbia 1981. augusztus 19.**

Az Egyesült Államok egyik tengerészeti különítménye közte a Nimitz anyahajó is közel Líbia partjaihoz, a Sidra öbölbe lett vezényelve, gyakorlatozni. Líbiai repülők számos nyugtalanító berepülést végeztek közel a különítményhez, ezzel alátámasztva területi követeléseiket az öbölre. Az Egyesült Államok elutasítja ezt a követelést. Az elsődleges célpont a líbiai légi parancsnokság épülete lesz.

**Egyiptom 1973. október 6.**

Az egyiptomi hadsereg támadást indított Izrael ellen a Szuezi-csatornán keresztül. A hírszerzés felderítette a Harmadik Hadsereg központi parancsnokságának a helyét. Az egyiptomi frontvonalat és a hátsó területeket számos SAM-állás biztosítja. Az Egyiptomi Légierő még működik. Kockázatos küldetés lesz tehát a feladatunk: megsemmisíteni a Harmadik Hadsereg főhadiszállását.

**Haiphong 1972. április 15.**

Négy évi szünet után az Egyesült Államok folytatja az észak vietnámi védpontok intenzív bombázását, többek között katonai és ipari célpontokat Haiphong kikötője körül. A szünet alatt a vietnámi védelem radar vezérelt föld-levegő rakétákkal, és könnyű tüzérségi ütegekkel erősödött meg. Az Észak-Vietnámi Légierő még mindig elenyésző. A feladat: végrehajtani egy pontos éjszakai bombatámadást.

**Szíria 1984. március 12.**

A szír hadsereg modern SAM-9 rakétákat telepít. Ezeket azonosítani kell tehát, és meg kell semmisíteni mielőtt használni tudnák őket. Kisebb SAM-állások és szír őrjáratok védik a rakétákat.

**Hanoi 1972. május 10.**

A felderítés fotóin két nagy pontosságú földi célpontot azonosítottak mélyen Észak-Vietnám belsejében. Az objektumok védelme SAM-állásokból és légi járőrökből áll. Egy gyors, rajtaütésszerű bombázásra van szükség.

**Irak 1981. június 7.**

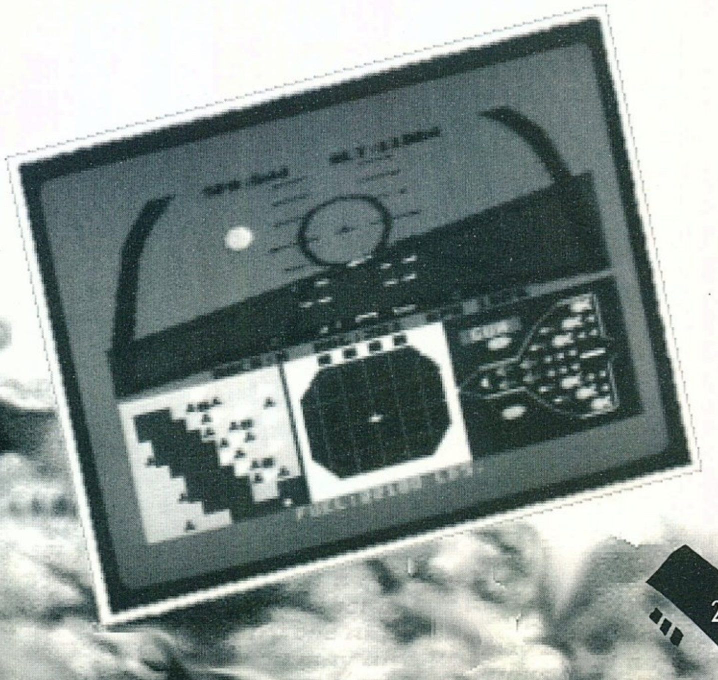
Az iraki nukleáris komplexum, amely képes lesz nukleáris fegyverek előállítására, hamarosan elkészül. Egy titkos csapás van tervbe véve: meg kell fosztani Irakot ettől a képességétől.

**Perzsa-öböl 1984. június 5.**

Iráni repülők a Perzsa-öbölben a létfontosságú hajózást, s a szaúd-arábiai tengerparti állásokat támadják. A feladatunk: járőrözni az öböl felett, s elfogni a behatoló ellenséges repülőket. Ha megtámadnak, szedjük le az ellenséges gépet, hatoljunk be iráni területre, semmisítsük meg az elsődleges célpontokat, végezzünk minél nagyobb pusztítást, majd térjünk vissza.

*Vári Zoltán*





# ÉRoKId

AMIGA

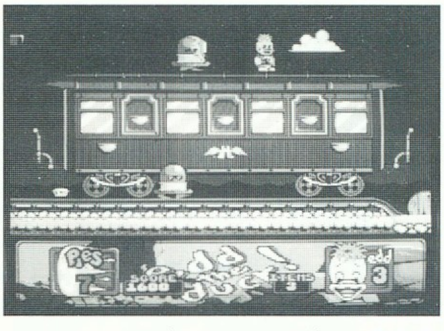
A 8 bites Nagy Öregen minden idők egyik legfrankóbb játéka a CREATURES volt. Mit tesz Isten, a **Thalamus** gondolt egy nagyot és kiadta a legenda Amiga változatát is. Most lehet, hogy elfogult vagyok, de a C64-es változat sokkal inkább megragadta az ember fantáziáját, rabul ejtette, amíg végig nem szenvedte magát rajta az ember. A mostani Amiga verzió, ami a kaland első részét dolgozza fel, is szépen kivitelezett, minden vadul kalinpál a képernyőn, a kis macink is baromi cuki, de valami mégis hiányzik a játékból. Azt hiszem, hogy most fordult elő először, hogy egy játék C64-es változata jobbnak titulálható, mint az Amiga.

Annál jobban tetszett a **Starbyte** legújabb kreációja, a TRAPS'N'TREASURES. Ilyen hangulatos játékot már régen nem láttam a "mászkálós-gyűjtögetős" fajtából. Szinte konzol-minőségű a játék, és abból is a legjobbak közé tartozna. A 4 extranagy pályát tartalmazó stuffban a feladatunk



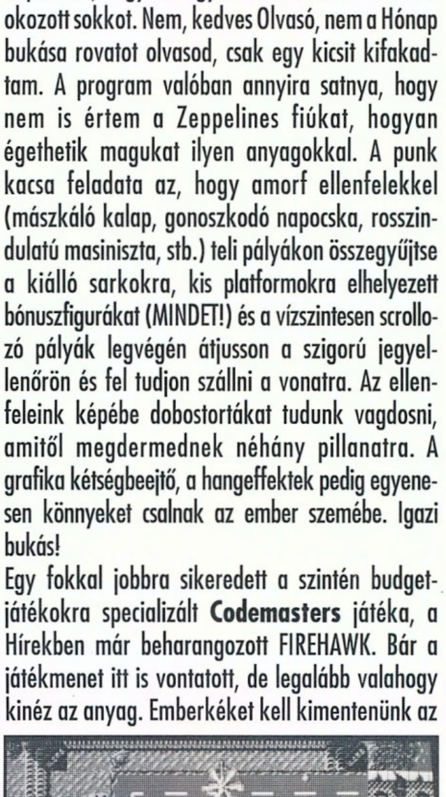
az, hogy hajóskapitányunkkal kiszabadítsuk az elátkozott szigeten fogságba esett matrózainkat. A helyszínek a tengerparttól, a misztikus templomon keresztül a lávát lövelő kráterig terjednek. A program nagy erőssége, hogy minden egyes szinthez hangulatilag baromira eltalált hanghatások, zenék tartoznak. Például az elhagyatott templomban vérfagyasztó zörejek borzolják idegeinket, a víz alatt kellemes, ringatódzó melódiák hallatszanak, a kráterben pedig a bugyogó láva hangjai emelik a játékkedvet. Hogy a feladat ne legyen olyan egyszerű, ahhoz, hogy társainkat megtaláljuk, zárt ajtók kinyitásához kell kulcsokat keresgélnünk, falakat robbantgatnunk, rejtett kapukat kinyitnunk falikapcsolókkal stb... És hogy még egy kicsit meg legyen fűszerezve a dolog, shop-ok is tarkítják a bejárandó területeket, ahol fontos használati cikkeket vehetünk a véres verejtékkel összegyűjtött kincseinkből. Nem szaporítom tovább a szót, ezt mindenkinek meg kell szereznie!

A **Zeppelin Games** hozta formáját, mikor előrukkolt az EDD THE DUCK II-vel. Ezt sajnos irónikusan kell érteni, hiszen a softwareház nem hazudtolta meg



önmagát és egy olyan primitív valamit vágott a képünkbe, hogy csak győzzük kiheverni az általa okozott sokkot. Nem, kedves Olvasó, nem a Hónap bukása rovatot olvasod, csak egy kicsit kifakadtam. A program valóban annyira satnya, hogy nem is értem a Zeppelines fiúkat, hogyan égethetik magukat ilyen anyagokkal. A punk kacsa feladata az, hogy amorf ellenfelekkel (mászkáló kalap, gonoszkodó napocska, rosszindulatú masiniszta, stb.) teli pályákon összegyűjtse a kiálló sarkokra, kis platformokra elhelyezett bónuszfigurákat (MINDET!) és a vízszintesen scrollozó pályák legvégén átjusson a szigorú jegyellenőrön és fel tudjon szállni a vonatra. Az ellenfeleink képébe dobostortákat tudunk vagdosni, amitől megdermednek néhány pillanatra. A grafika kétségbeejtő, a hangeffektek pedig egyenesen könnyeket csalnak az ember szemébe. Igazi bukás!

Egy fokkal jobbra sikeredett a szintén budget-játékokra specializált **Codemasters** játéka, a Hírekben már beharangozott FIREHAWK. Bár a játékmenet itt is vontatott, de legalább valahogy kinéz az anyag. Emberkéket kell kimentenünk az



ellenséges területekről apró helikopterünkkel. Minden misszió előtt megkapjuk az instrukciókat (hány embert kell felvennünk, milyen tűzerejű ellenfélre számítsunk), amik alapján a feladatot el kell végeznünk. A központi anyahajóról elindulva kell felkutatnunk a célt, amit a helikopter előtt forgolódó nyíl mutat. Kövessük a nyíl irányát, lőjünk ki annyi ellenséges tárgyat, amennyit csak tudunk (mivel ezt a teljesítményt a misszió végén pontozza a gép), majd ha megtaláltuk a pasit, kőrözzünk felette egy darabig. A felvétele külön pályán történik, ami egy kis színt hoz a játékba: a felbukkanó repülőket a célkeresztbe kell befognunk és kilőnünk, mielőtt minket kezdenek el megsorozni. Eközben manőverezzünk a géppel a földről integető emberke fölé, hogy fel tudjon ugrani a kötéllétrára. Ha minden oké, akkor következik az újabb misszió, ami sajnos (és ez komoly hiányossága a játéknak) alig különbözik az előzőektől. Valószínű a legerősebb ellenfelünk az unalom lesz.

Az összeállítás végére visszatérek a kedvenc softwarekiadómhoz, a **Starbyte**-hoz, ami ebben a hónapban még egy jópofa programmal örvendeztette meg a rajongótábort. A kicsike neve FLY HARDER. Nem ismeretlen az ötlet, mondhatni őskori, de a kivitelezés olyan brilliánsra sikerült, hogy régen játszottam ilyen jót hasonló jellegű játékkal.



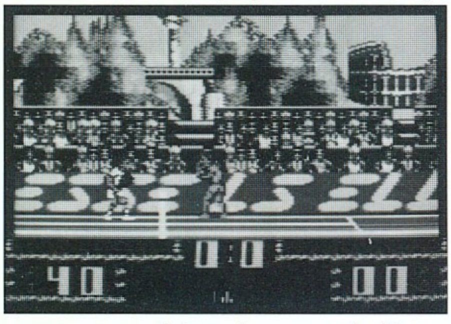
A Thrust név biztosan ismerősen cseng legtöbbeteknek, de aki nem ismerné, annak elmondom, hogy az egyik legeredetibb program volt 1987 tájékán. A gravitációs hatást kellett űrhajónkkal leküzdenünk, utánégető mechanizmus segítségével. Erre alapul a FLY HARDER IS. Az irányítást röpke két óra alatt a gyengébbek is megszokhatják, és akkor kezdődhet a lövöldözés és a kutatás a radioaktív részecskék után, amiket a központi reaktorba kell elhordanunk és azt felhevítve felrobbantanunk. Mindezt 8 pályán keresztül élvezhetjük, amelyek maximális változatosságúak. Búcsúzásképpen a level-codok: PHOTON, METAGRAV, BLACKHOLE, SUPERNOVA, TRANSMITTER, QUANT, NOEGEOPOWER. Ha örök életet szeretnénk, gépeljük be egyszerűen a kezdőképernyőn: MECHANICA. Ha még ennél is lustábbak vagyunk, akkor BIGBAND-del meg tudjuk nézni a megnyerést. Én inkább a végigjátszást ajánlom, mert megéri!

**Zolee**



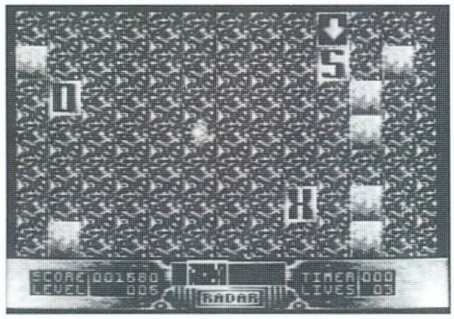
C-64

Ehavi C64-es repertoárunk igen változatos képet mutat, ugyanis a sportprogramtól kezdve, a logikai anyagokon át egészen az űrjátékokig terjed. Persze azért hagytam a külön C64-es összeállításhoz is anyagot, ezért csak 5 jelentősebb stuff "zsúfolódik" össze ezen az oldalon. Kezdjük a sort egy igen kellemes színfolttal, a **SMASH**! című teniszprogrammal. Az Amiga

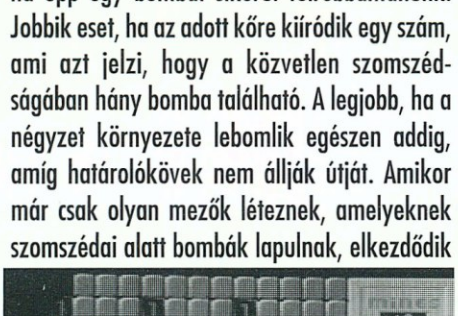


verzió már a múlt hónapban szerepelt ebben a rovatban, és most, minő öröm, megjelent a 8 bites változat is. A főmenüben ki tudjuk választani az adott ikonra állva és a joyt föl-le mozgatva, hogy milyen pályán akarunk játszani, férfi vagy női versenyző bőrébe akarunk-e bújni, hogy egyedül kívánunk-e mérkőzni a gép ellen, vagy ketten küzdünk egymás ellen a dobogóért. Ezután kezdődhet a meccs! Fú, micsoda egy színkavalkád. De hol a játékos? Hát igen, a kevesebb több lett volna. Sajnos a grafikus túlságosan is szabadjára engedte a fantáziáját és olyan színes hátteret rajzolt a játékhoz, hogy minden látszik, csak maguk a játékosok és a pattogó labda alig kivehető. Viszont a mozgatásuk, a szerválás, a fogadás, a lecsapás nagyon jól meg van rajzolva, és ezért a grafika okozta látászavarok ellenére érdemes elszöszmötölni vele. Főleg ha ketten mérkőzünk meg egymással, akkor tud fölöttébb élvezetes lenni.

Kövessük a bevezetőben említett sorrendet, és jöjjön most két fejtörő program, méghozzá a legjobbak közül. A **JOSH** alapötlete már szakállas kort ért meg, mégis leragadtam mellette néhány órát. Tipikus tologatós stuff, amiben szavakat kell kirakni a pályán fellelhető szókockákból. Minden szint elején kiíródik az összeállítandó szó, amit aztán a pályán villogó nyíl alá vagy mellé kell az általa jelzett irányban kirakni. A helyszínek képét magányosan álldogáló kockák tarkítják, amelyek a betűelemek elrendezését segítik. A program egyetlen hibája, hogy a hátterek formagazdagsága gyakran az láthatóság rovására megy (mint azt a mellékelt fotó is szemlélteti). A kirakandó szavak egyébként egyben levelcodeként is funkcionálnak. Véleményem szerint remek logikai gyakorlat még azoknak is, akik az Atomixon nevelkedtek és a kisujjukban van minden ilyen jellegű anyag. Nem annyira nudli, mint ahogy első blikkre kinéz!

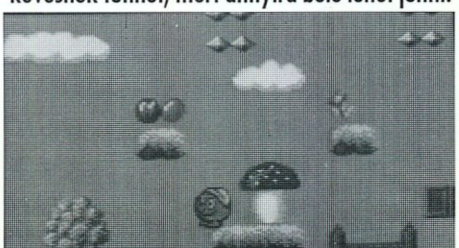


A másik "kobaktörő" program a **MINEFIELD** nevet kapta. Nem vagyok egy nagy PC-s, de még én is ismerem a Windows játékok között fellelhető Minesweeper-t. Na ez a stuff pont ennek a meglepően JÓL SIKERÜLT átirata. Aki véletlenül nem ismerné, annak azért dióhéjban elmondom a lényegét: egy kövekkel lefedett négyzethálós felület alatt meghatározott számú bombát berendez a gép (ennek számát a menüben meghatározhatjuk). Feladatunk, hogy lebontsuk az összes kavicsot és csak azok maradjanak fenn a táblán, amelyek bombát rejtenek maguk alatt. Amint egy négyzetre kattintunk, három dolog történhet. A legrosszabb, ha épp egy bombát sikerül felrobbantanunk. Jobbik eset, ha az adott kőre kiíródik egy szám, ami azt jelzi, hogy a közvetlen szomszédságában hány bomba található. A legjobb, ha a négyzet környezete lebomlik egészen addig, amíg határolókövek nem állják útját. Amikor már csak olyan mezők léteznek, amelyeknek szomszédai alatt bombák lapulnak, elkezdődik



a rémálom. Egy téves mozdulat és minden eddigi munkánk kárba vész, úgyhogy itt az ideje, hogy megerőltessük a buksinkat. A feltérképezett kockák helyzetéből és a rajtuk szereplő számokból ki lehet következtetni a bombák helyét. Mivel az alapjáték ötlete a Tetrisével vetekszik, ezért biztosított a szórakozás.

**FRED'S BACK** néven egy cuki mászkálós program látott napvilágot a nagynevű Cosmos Designs tervezésében. Nekem egyből a Giana Sisters-t juttatta eszembe a csupafej figura, ugyanis a környezet, amelybe belehelyezték a programozók, megszólalásig hasonlít arra. Egyre bonyolultabb pályákon kell gyémántokat gyűjtögetnünk, fickándozó ellenfeleinket a másvilágra küldenünk és a pályavégi kijáratot meglelnünk. Ahhoz, hogy egy adott szintről a következőre engedjen a gép, minden egyes gyémántot össze kell szednünk. Ez pedig a felsőbb szinteken komoly kihívást jelent, mert a vízszinesen scrollozó pályákból, nagykiterjedésű, többemeletes szintek lesznek. Sajnos csak 8 level-t kreáltak a játékhoz a készítői, ami kevésnek tűnhet, mert annyira bele lehet jönni.



Az utolsó újdonságunk ebben a hónapban a szemközti oldalon is látható **FLY HARDER,** ami maximálisan jól sikerült átirata az Amiga verziónak. Mivel a bal oldalon már leírtam a játék lényegét, ezért emitt csak a leglényegesebbet említem meg: a címképernyőn vakon begépelve a következő szavak csodát tehetnek (azaz a felsőbb szintek töltődnek hatásukra): UNIVERSITY, HIGHLANDER, NINJA, RISIKO, UNO75IE, OGGERSHEIM, BERLIN, SHOWTHEEND, FROENDENBERG. Jó repkedést mindenkinek, találkozunk a következő hónapban.

**Zolee**



Az öreg Chuck kitikkadva henyélt az árnyékban, elégedetten simogatta pókhasát és egy hatalmas cupákon csámcsogott. Mellette szépséges felesége, Ophelia tüsténkedett, hajlongott, néha kivillantak bőrszoknyája alól formás combocskái és egyéb domborulatai. Chuck egy tüzes pillantást vetett feléje, mordult egyet szerelmesen, mire mindketten egy dologra gondoltak: kéne egy trónörökös...

Ott kapcsolódunk be ismét a történetbe, hogy egy szép napon gólya-doki egy pofás kis csecsemővel kopogtat be a Chuck-lak ajtaján. Kirobbanó az öröm, a boldog apa majdnem kiugrik báránybőr gatyájából. Chuck mintaapának bizonyul, minden okos dologra megtanítja kicsinyét, aki leginkább a bunkósbot forgatását sajátítja el. Telnekmúlnak a dolgos hétköznapok, Chuck jólmenő járgány-gyártó üzemet vezet. Persze, az élet nem csak méznyalás! Ősi ellenfele, Brick Jagger, aki szintén beszállt a kocsibizniszbe, ferde szemmel nézi, hogy üzletét rontja a papucsférj Chuck. Ezért ördögi megoldást eszel ki gazdasági gondjainak orvoslására: elrabolja Chuckot és azzal zsarolja Opheliát, hogy kinyiffantja férjét, ha az nem írja át nevére a Chuck-Műveket. Ezt a galádságot már a pöttöm poronty sem nézheti tétlenül, s búcsúcsókot lehelve anyja homlokára, felkapja a kemence mellől kedvenc furkósbotját, és nekikezd az ezernyi veszéllyel teletűzdelt mentőakcióba.

A program igazi gyöngyszem. Ennyi furfangot, játékosságot, bájt és geget régen pakoltak bele mászkálós anyagba. Méltó utódja az első résznek, ami a mostanihoz viszonyítva egy kicsit kopottasnak tűnik. Mielőtt azonban nekilódulnánk a kalandnak, feltétlenül hallgassuk meg az Options menüben a hangeffekt-repertoárt, mert segítségével egycsapásra ráhangolódhatunk a játékra. Ha felkészültünk a röhögőgörcs-halálra, akkor nyomás! 6 fő és számtalan mellékpályát kell teljesítenünk a minden hájjal megkent Brick Jagger likvidálásáig. Az egész egy kőkorszaki külvárosban indul, majd egy Majmok Bolygója-szerű pályakomplexum következik, amit egy vizes, egy tüzes és egy jeges pálya követ, míg a radioaktív szintig el nem jutunk. Minden level 4 zónára van osztva, a végén bónuszpályával és végszörnyeteggel. Ezek csak addig nagylegények (általában 1 képernyőnyiek), amíg a sebezhető pontjaikat meg nem találjuk, utána már gyerekjáték eltenni őket láb alól. Természetesen Chuck Junior azért emberfia, és nem majomkölyök, mert szerszámot használ és ahol kell, gondolkodik is. Tehát azokon az akadályokon is túl tudunk jutni, amik lehetetlennek tűnnek, csak használjuk a buksinkat vagy a bunkónkat. Köveket taszigálhatunk ide-oda, furkósbotunkra mászhatunk az ellnfelek elől, állatokat lovagolhatunk meg, liánokon szállingózhatunk, és akár hullámokon is nyargalhatunk. Különlegesen jól sikerült ötlet az állatok meglovagolása. Általában az árván álldogáló kecskéket, henyélő tigriseket és szundikáló macskákat ugráltathatjuk meg, és segítségükkel áthághatatlan magasságokba és távolságokba ugorhatunk.

A játék minden szempontból maximális élvezetet nyújt, mind grafikailag, mind a hanghatásokat figyelembe véve állati. A szintek változatosak, bár több helyen felbukkannak ugyanazon ötletek, csak más ruhába bújtatva (például kötélhinta banánból, bogyókból és kötélből). A játékmenet nem könnyű, sőt a vége felé közeledve igencsak izasztó, de nem végigjátszhatatlanul bonyolultak a szintek, ami viszont sok más játék elrontója. Odafigyeléssel, jó reflexekkel, kitartással a játék nem jelenthet nagyobb problémát. Nemhiába, az ifjabb Chuck az apjára ütött.

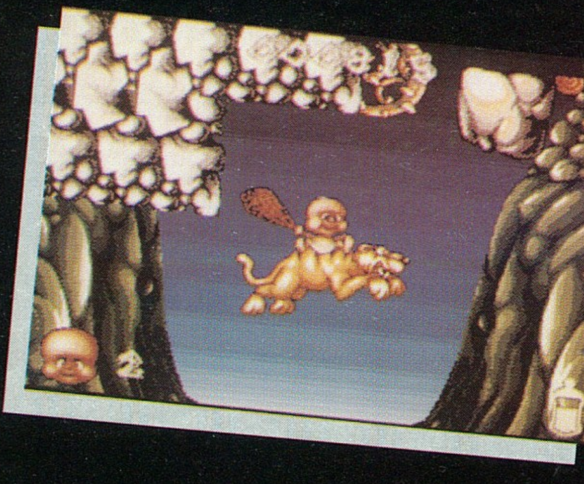
| ÉRTÉKELŐ | PC | AMIGA | C-64 |
|---|---|---|---|
| grafika | - | 92% | - |
| hang \ zene | - | 95% | - |
| játszhatóság | - | 95% | - |
| összesen | - | 93% | - |

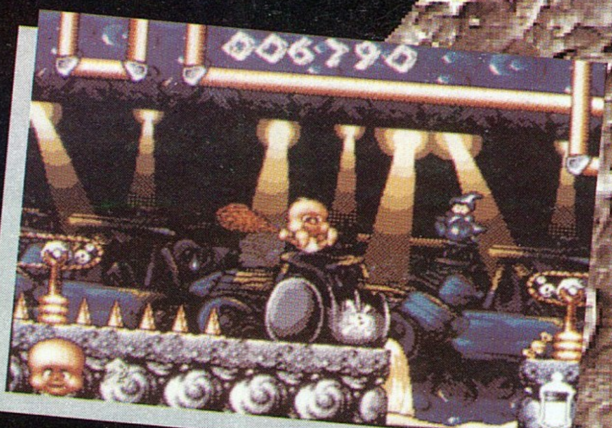
**Zolee**

# CHUCK ROCK 2
## SON OF CHUCK















# inca

A Coctail Visionnak sikerült betörnie 100%-ig a számítógépes játékok piacára. Olyan nagy játékok fűződnek a céghez, mint a fárasztó Gobliins sorozat, vagy a Fascination, Ween, Bargon Attac. Mint a címekből is kiderül, a cég profilja elsősorban a kalandjáték. Az Inca se hazudtolja meg a sorozatot! A maga nemében egyedülálló, monumentális, megdöbbentő, szinte félelmetes. Ennyire moziszerű, élethű, s közel tökéletes játékkal ritkán találkoztam eddig. Már a mérete is rendkívülit sejtet: 18 Mb. Stílusát tekintve akció és kalandjáték keveréke, ahol az akció van túlsúlyban. S hogy miről szól a játék? Gondolhatjátok, hogy valami ősi inka-misztika keveredik bele, s ha valaki egy kicsit elereszti fantáziáját, összefüggésbe hozhatja az inkák népét a spanyol hódítókkal, a conquistadorokkal. A Coctail Vision is hasonlót próbált létrehozni meglehetősen fura módon. A játékban mi egy inka harcos, El Dorado szerepébe bújunk, aki öt évszázaddal az utolsó nagy inka-vezér halála után elindul felkutatni az ősi szent inka kegytárgyból, a Tumiból hiányzó három ékkövet. Egy ősi legenda szerint, Hayuna Capac, az utolsó nagy inka rejtette el a spanyol hódítók elől a három ékkövet: az idő, az anyag és az energia szimbólumait, amelyek az inkák hatalmát testesítik meg. Hayuna Capacnak látomása volt, amiből megtudta, hogy a spanyolok meghódítják Perut, de az inkák hatalma nem jut a kezükre, s így megmarad a remény a hatalmas birodalom ismételt felvirágzására. Az ő szelleme várja, hogy a prófécia beteljesedjék, vagyis, hogy az inkák birodalma ujjászülessen. S most jött el az állítólagos próféta El Dorado személyében, akit az egész történetben végigkísér Hayuna Capac szelleme.

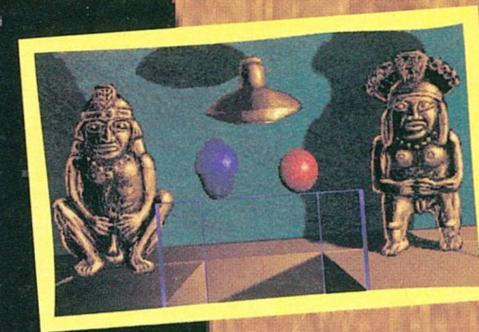
Mielőtt elkezdeném a leírást néhány lényeges dolgot megemlítenénk: menteni nem lehet, kódokat ad a játék minden nagyobb rész után, amiket beütve a save menüben (ctrl+F9) "tölthetünk". Ahhoz, hogy azonosítani tudjuk ezeket a kódókat, kell az eredei játékhoz mellékelt kódtábla. Gondolom ez mindenkinek megvan, de talán akadnak olyanok is akiknek az eredeti verzió nincs a birtokukban (egészen véletlenül...). Kétféle kalózverzióval találkoztam: az egyiknél mindegy, mit írunk a nyolcbetűs kód végére (ugyanis csak az utolsó két számot kódolja a program), ez a kellemesebb. A másiknál nem lehetett beírni a kódot, de a save.exe után ha valamilyen számot ütöttünk be, akkor egy bizonyos helyről indul a program. Ezek a szám 1-20-ig terjednek tapasztalatom szerint. (11, 12, 13, 14, 15 - érdemes kipróbálni.) A játékból kilépni egyébként a ctrl+F1- el, a hangokat ctrl+ F1, F2, F3-al tudjuk kikapcsolni. S végül egy jó tanács: az akció részeknél ajánlott a turbó gombot kikapcsolni. Na de lássuk El Dorado első lépéseit.

Egy kis bolygóról indulunk el, ahol egy földalatti folyósóból indíthatjuk el kis űrrepülőnket. A kis terem azért rejt egy-két érdekességet: A jobb oldalon az apró nyilakkal kiválaszthatjuk a nekünk megfelelő zenét, a falon látható pánsípon pedig zenélhetünk. Az aranyszínű gömbre clickelve Hayuna Capac szelleme szól hozzánk, elmondva küldetésünk lényegét. A falon látható a Tumi, amibe a 3 követ kell megszereznünk, s az Accla, amiben inca tárgyakról, nevezetességekről olvashatunk. A legszélén bal oldalt juthatunk ki a hangárba, űrhajónkhoz. Első küldetésünk folyamán el kell jutnunk egy szomszédos bolygóra, meteoritok között lavírozva. Aki játszott egy kicsit a Wing Commanderrel annak már nem lesz nehéz dolga. A hajónkban az ilyen űrrepülések alkalmával a következő a vezérlés: a képernyő tetején, középen láthatjuk az első és hátsó radart, amin pirossal van jelölve a célpont, fehérrel az ellenség, zölddel a befogott ellenség. A két radarernyő mellett láthatjuk a tolóerő mértékét, amit a jobb gombbal növelhetünk. A radarok alatt pedig a lézer hevülését, ami ha teljesen piros, nem tudunk lőni, ilyenkor várjunk egy kicsit. A "műszerfal" helyén 5 nagy ékkövet (az öt élet) és 9 kisebb követ láthatunk, amelyek az aktuális életünk kilencedeit jelölik. Miután megérkeztünk a bolygóra, egy kis katlan-repülés következik, mint a csillagok háborújában. A hajó belseje itt is hasonló, a különbség annyi, hogy a radarok helyett most a katlant látjuk, s a piros pont jelöl minket, a fehér pedig az ellenséget. Tehát itt lőjük ki a 4 ellenséget, s máris megérkezünk a labirintus ajtajához. Itt egy kis kaland rész következik, ahol csak a jobb oldali gombot kell használni egyes tárgyak felvételére, vagy valamit cselekedni. Az invertoryt a képernyő tetején találjuk.

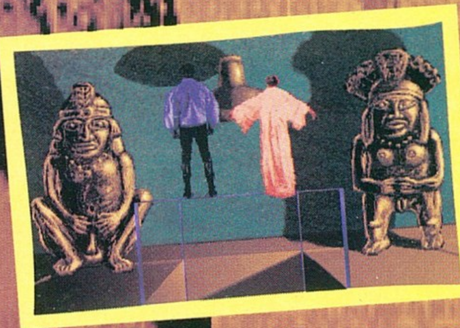
Tegyük a következőket: nyomjuk be az ajtó melletti két követ, majd clickelgessünk a lyukra, addig amíg a falon a napba vésett alakzatok nem felelnek meg a lyuk körülöttinek (nekem a 4.-re jött ki ez), majd vegyük le a falról a napkorongot, s helyezzük bele a lyukba. Ezután nyissuk ki űrhajónkban a vezérlőt (control cover), kapcsoljuk át kétszer a jobb oldali gombot, majd a bal oldalit, mire előtűnik 3 ékkő. Ezeket vegyük magunkhoz az űrhajóból, s helyezzük el őket a lyuk körüli 3 vájatba. Ekkor megjelenik az ajtón egy szent Tumi, amit vegyünk magunkhoz, majd nyissuk meg az ajtót. Bent a labirintusban totál 3 D-ben mozgunk, (érdemes kipróbálni 3 D-s szemüveggel a hatás kedvéért), s mászkálás közben sokszor találkozunk előbukkanó orgyilkosokkal, akik a fal mögé bújva tüzelnek ránk. Keressétek meg az 1-el jelzett szobát, ahol bogozzuk ki a Tumival a két csomót, ami két bambusz tart össze, majd nyissuk szét a bambuszokat is, s vegyük ki belőlük az érmét, s vegyük fel a bambuszokat is. Ha evvel megvagyunk, továbbléphetünk. Clickeljünk a falra, s a megjelent vájatokba helyezzük be a bambuszokat, majd kattintsunk az arany csillagra, amiből egy tál és egy rügy formálódik. Tegyük a tálba a Tumit, mire a

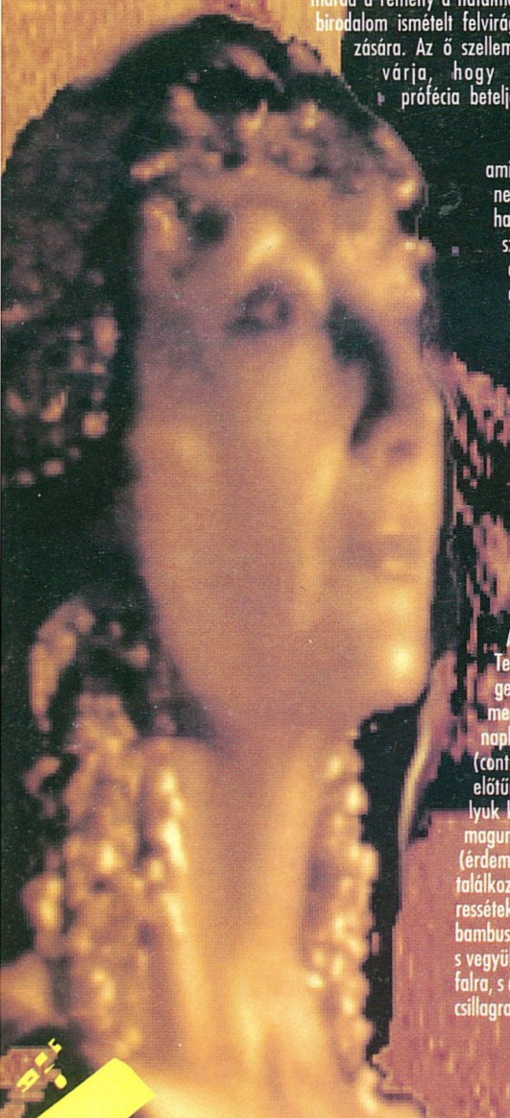








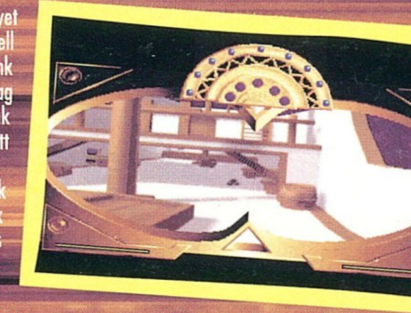


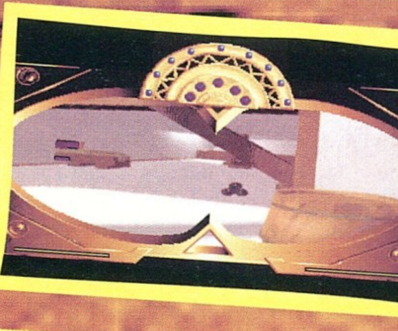


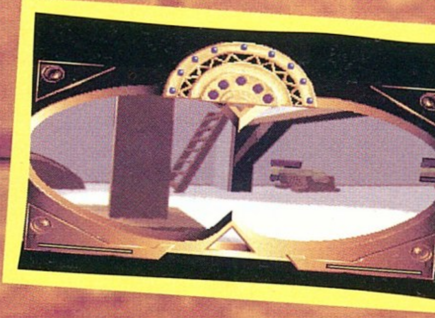


576 KByte

bambuszokból valami a tálba folyik, s mi kivehetjük a rügyet amiből elősejlik egy ősi inka és elmondja, hogy mit kell tennnünk az oszlopos szobában. Jussunk el oda, s kattintsunk az arany panelre, mire az kinyílik, s mi egy aranycsillag tulajdonosai lehetünk. Ha valamelyik oszlopra rámutatunk evvel a csillaggal, az megnyílik. Nyissuk ki azt, amelyik mögött egy fejkendő van 4 rojttal, s a rojtokon csomók.
Jegyezzük le melyik rojton hány csomó van, majd clickeljünk a kendő mögötti kampóra, s az előugró kőcsillagot vegyük fel. Forduljunk vissza ismét az aranypanelhez, nyissuk ki és helyezzük bele a kőcsillagot, mire előtünik egy aranylabda, amibe a rügyet kell behelyeznünk. Most egy kis korongon a négy nyíl segítségével állítsuk be a csomók számát az óramutató járásával ellentétesen haladva. (Hogy melyik nyílnál kezdjük, az mindig változik). Ha evvel is megvagyunk, szabad az út a belső szentélybe, ahol Mama Ocllo és Manco Caoac szobrocskáira lelünk. Nyomjuk meg a földet, mire egy rejtelmes kék keret tűnik elő, s egy kis üvegcse. Kattintsunk egyet a bal oldali szobor aljára, mire abból egy kék golyó ugrik ki, majd a jobb oldalira, amiből egy piros. Ez a két golyó egyesül, s lesz egy kék gömbünk ami ráesik a kéken villódzó keretre. Ezután clickeljünk egyet a bal oldali szobor felső részére, mire abból is egy piros golyó ugrik elő, s küldjünk arra is egy piros golyót a másik szoborból. Így születik meg a piros gömb a kék mellett, amelyek a két nemet képviselik. Most egy kis kék folyadék ömlik a golyókra, mire azokból kifejlődnek az emberek, majd összeolvadnak, s mi megkapjuk az első ékkövet, az Idő kövét. Most már csak haza kell jutni, amiben 5 kis űrhajó próbál megakadályozni minket. Otthon gratulál Hayuna Capac szelleme, s felkészít a következő útra. Kintről már lövöldözés hallatszik: Aguirre, a spanyol hajói ostromolják lakhelyünket. Induljunk el megmérkőzni velük (szép kis mulatság lesz). Ha sikerül legyőzni mindet, Aguirre csatahajójára repülünk, s miután Aguirre elmondta mondókáját, egy puskaporos hordó mellett találjuk magunkat. Ismét egy kaland rész következik, melynek következő a lényege: Szedjük le a hordóról a papírt, majd húzzuk ki a dugót a hordóból, s dobjuk meg vele a patkányt, mire az elfut, s egy aranytálat gurít felénk. Dugjuk vissza a hordót, s tegyük a kiszóródott puskaport a papírba, s az egészet rakjuk le a hordó mellé. Húzzuk meg kétszer a mellettünk lévő láncot, mire egy kis fény hatol be hozzánk. Helyezzük a fény útjába a tálat, s az begyújtja a puskaport, s a hordó arrébb gurul egy nagy robbanás következtében. Szabad az út! A következő szobában nyissuk ki a kis hordót, vegyük ki belőle az aranyat és a kulcsot. Menjünk át a másik szobába, s ott is nyissuk ki a hordót, s vegyük magunkhoz a kulcsot és a gyöngyöket. Ha megvagyunk evvel, nyissuk ki mindkét szekrényt, s vegyük fel a fejszét és a zsákot. Gyalogoljunk vissza az előző szobába, s tegyük le a nagy hordó mellé a zsákot, majd nyissuk fel a fejszével a hordót, s rakjuk tele a zsákot puskaporral a tál segítségével. Ha tele van, vigyük át a másik szobába, s tegyük be a szekrénybe, mire a súlyától legurul egy ágyúgolyó a farúdról. Vegyük fel a rudat, s vigyük el a nagy hordóhoz, amit a rúd segítségével odébb görgethetünk, s alatta egy lejárót találunk. Lent ismét egy kis lövöldözés kezdődik, közben jussunk el az 1. szobához, kopogtassunk háromszor az ajtón, mire a falból kinyúlik két kéz, egyikben egy gyertyatartó, másikban egy kereszt. Vegyük el mindkettőt, s tegyük helyükbe az aranyat illetve a gyöngyöket. Ha minden jól megy a két kéz felrobban s mi egy elég fura helyre kerülünk. A felhőkben látható egy oszlop, egy kagyló, egy kapu és egy vízköpő.
Nyissuk fel a kagylót a kereszttel, s vegyük ki a füstölőt, majd tegyük a gyertyatartót az oszlopra, s a füstölőt is ugyanoda. Szedjünk ki egy gyertyát a tartóból, s gyújtsuk be a füstölőt, mire megjelenik Szent Péter, kezében egy kulccsal. Mivel időközben a vízköpő is beindult, merítsünk egyet a szentelt vízből a tálunkkal, adjuk át Szent














Péternek, mire ő elengedi a kulcsot, s mi gyorsan el tudjuk venni, s kinyithatjuk vele a kaput, amely egy templomba vezet. Bent egy 5 részből álló keresztnek kell sorban megnyomni a részeit: középső, felső, alsó, bal, jobb... már ki is szabadultunk. A következő helyszín egy bolygó, s rajta Accla, a napszűz, akitől az anyagot vehetjük át. Accla elküld minket a bolygója holdjára, hogy teremtsünk rendet. A holdon ismét egy kis katlan-lövöldözés kezdődik, ami után visszarepülünk Accalához, aki átadaja a második ékkövet, az anyag jelét. El Dorádo hazafelé veszi útját, amit persze Aguirre megfűszerez egy kis űr-lövöldözéssel. Otthonunkat ismét elhagyva 5 ellenséggel kell végeznünk, majd 3 csatahajóval. A csatahajókat mindig szemből közelítsük meg, mert oldalra kerülve irtózatos erejű bombákkal szórnak meg. Miután megérkeztünk a kék bolygóra egy kis kaland rész következik. Nyomkodjuk meg a bal oldalon található korongokat, mire 3 kis gyöngy hullik elénk. Vegyük fel ezeket, majd a szoborcsoport jobb oldalán a felső, bal oldalán az alsó kőlapot nyomjuk be, s a megnyílt szoborszembe helyezzük be valamelyiik kis ékkövet. Ily módon helyezzük el mindhárom követ, majd ha ez sikerül, vegyük fel az aranykorongot, majd a koronggal nyomjuk meg ismét a napkorongokat, s szabad az út befelé. Bent keressük meg az 1. termet, ahol vegyük fel a tányérdarabokat, majd tologassuk el a fali köveket addig, amíg egy platformra be nem világít a fény. Tegyük le ide az aranykorongot, mire a fénysugár megvilágít egy kristályt, s leesik elénk egy kék kő. Vegyük fel, majd vegyük le a platformról a korongot, s tegyük helyébe a tányérdarabkákat, s középre a kék követ. Most egy kis zenei feladat következik. Előttünk 5 különböző színű golyó hever, mindegyik egy-egy hangot jelöl. A plafonon egy nagy kristály lejátszik nekünk egy dallamot s azt kell nekünk visszajátszani a kis köveken. Akinek nincs hangkártyája, vagy nem jó a hallása, az a következőképpen csinálja: ami a nagy kristályon lila, az a kicsiken a pirosnak felel meg, a kék a sárgának, a zöld a zöldnek, a sárga a kéknek, a piros a lilának, azaz pont fordítva.
Ha minden sikerül 3 pontos visszajátszás után szabad az út. Keressük meg a következő termet, amelynek ajtajában egy bambuszt találunk, s a teremben pedig az idővel, az anyaggal és az energiával kell játszadoznunk. Előszöris nyomjunk egyet az időn, mire tavasz lesz, majd egyet az anyagon, mire egy halom föld kerül elénk. Tegyük a földbe a bambuszt, majd nyomjunk egy energiát, mire kirügyezik a bambusz. Az időt nyomjuk el egészen a télig, s törjük le a "nyáron" megnőtt és a "télen" megfagyott bambuszokat. Fektessük a vízre a bambuszt, s helyezzük rájuk az aranykorongot, váltsunk nyárra vagy őszre, s adjunk egy energiát. A bambusz csónakká formálódik, s megindul előre, s mi mehetünk tovább. Jön az utolsó kaland rész: Egy telefontárcsaszerűségen tüntessük el a gyöngyöket úgy, ahogy az Elektor Kalandorban tanulhattuk... Ha minden jól megy, egy gyöngy marad legalul. Ekkor megjelenik előttünk a föld, s mi állítsuk be a gyöngyöt teljes napfogyatkozásba, majd tegyük a nálunk levő napkorongot a tárcsa fölé. Ekkor magtörténik a csoda: fényes nappal sötét lesz...s mi megkapjuk az energia vörös kövét. Most már nincs más hátra, minthogy saját hajóján legyőzzük Aguirrét, s élvezzük küldetésünk sikerét (rém nehéz lesz).
Végszónak csak annyi, hogy ezt a játékot legalább egyszer mindenkinek látnia kell. Jó ha van egy 3 D szemüvegünk, hiszen a grafikusok mindenre gondoltak. A hangkártya sem árt, hiszen ilyen zenét és hanghatásokat még nem hallottam Adlibből vagy Blasterből. A grafikáról csak annyit még, hogy 1992 novemberében Párizsban a "Best Graphics" érmet nyerte. A programot Amerikában a Sierra forgalmazza, ami nem kis dolog európai programról lévén szó. Igaz némi változtatást eszközöltek rajta de a sztori ugyanaz. S végezetül néhány bonus-kód: 61647364, 85647344, 75427376, 67427388, 65427368, 73427312, 53427336, 63427348, 51427312.

**Koronczai G.**

| ÉRTÉKELŐ | PC | AMIGA | C-64 |
|---|---|---|---|
| grafika | 98% | - | - |
| hang \ zene | 95% | - | - |
| játszhatóság | 95% | - | - |
| összesen | 97% | - | - |

# Amberstar

Lyramion. Ez a név mindig is egyet jelentett a békével és a harmóniával. Míg más, kevésbé szerencsés világokon sorra vívta a káosz és a rend véres és kegyetlen háborúit, addig itt békésen élt egymás mellett ork, tünde, ember, törpe és még számtalan más szerzet, sok ezer éven át. Azonban 1000 éve Lyramionban is megvetette lábát a káosz. Tarbos, a káosz élőhalott szolgái élén megpróbálta a békés Lyramiont elfoglalni. Egész seregeket söpört el, senki sem tudott szembeszállni vele, míg végül 12 nagyhatalmú mágus az Amberstar nevű varázstárgy segítségével megtörte Tarbos hatalmát és Lyramion harmadik holdjára száműzte. Most, csaknem 50 emberöltővel a háború után, ismét ébredezni kezd a zűrzavar. Marmion, a gonosz főmágus, démonokkal szövetkezve, Tarbos visszahozatalán munkálkodik. Senki sincs tisztában a veszéllyel, csak Shandra a fehér mágus, aki egy tapasztalatlan, fiatalembert bíz meg azzal, hogy egy kisebb csapatot verbuválva akadályozza meg Marmion tervét.

Röviden ez lenne az Amberstar, a Thalion nagyhírű kalandjátékának a kerettörténete. Gondolom, senkinek sem esett nehezére kitalálni, hogy mi fogjuk a fiatal hős szerepében a világot megszabadítani a káosztól (legalábbis remélhetőleg).

Amikor először töltöttem be a programot, részben a meglehetősen sablonos sztorinak, részben pedig a szegényes címképernyőnek köszönhetően nem vártam sokat a játéktól, az pedig, hogy az eddig készült legjobb RPG-vel van dolgom, éppenséggel meg sem fordult a fejemben. Persze, nagyon reklámozták a játékot, a külföldi lapokban pedig sorra kapta a jobbnál jobb osztályzatokat, de úgy voltam a dologgal, hogy hiszem, ha látom. És megláttam... Én még ilyen finoman kidolgozott grafikát, ilyen briliánsan megkomponált, atmoszférikus zenét kalandprogramban nem láttam és hallottam (legfeljebb PC-n, de az egy más kategória). Szóval már első pillantásra nagyon megtetszett a game, pár órás játék után pedig valósággal beleszerettem. Nem mondom, a Thalion eddig sem adott ki a kezéből zsenge anyagokat, de ezúttal tényleg nagyot alkottak. A játék nemcsak a jó grafikával és hanggal emelkedik ki a hasonszőrű kalandprogramok tengeréből, hanem ami igazán naggyá teszi, az a hangulata. A városokban az emberek élik hétköznapjaikat (a napszaktól függően máshol lehet őket megtalálni), a fogadókban a vendégek napközben kedélyesen iszogatnak, este bevonulnak a szobájukba, a felszolgálók járnak az asztalok között és így tovább...

Azt hiszem, ezzel a tömény örömujjongással sikerült sokaknak kedvet csinálnom a játékhoz, úgyhogy nem szaporítom tovább a szót, bele is vágnék a leírásba.

## IRÁNYÍTÁS

A képernyő felépítése a szokásos sémára épül, legfelül láthatjuk a csapattagokat, a csíkok az élet (LP) és varázspontjaikat (SP) mutatják. A bal oldalon láthatjuk a környezetünket: a városokban és a dungeonokban 3D-s, míg a fogadókban, házakban egy 2D-s, felülnézeti képen bolyonghatunk. A játék közben számos olyan tárgyra bukkanhatunk, melyek lényegesen megkönnyíthetik kalandozásainkat, ilyen például az óra vagy a mágikus festmény, ami a különböző labirintusokban is mutatja a kinti napszakot. Ha egy ilyen tárgyat aktivizáltunk, a jobb oldali két kis ablakban láthatjuk a hatásukat, itt nézhetjük meg egyébként azt is, hogy védi-e valamilyen varázslat a csapatot. A jobb alsó sarokban vannak a mozgás és akcióikonok, közöttük a jobb gombbal tudunk váltani. A mozgásikonok teljesen egyértelműek, kár is rájuk szót vesztegetni, az akcióikonok viszont már nehezebben kiismerhetőek, balról jobbra és fentről lefele az alábbiak:

**KÖRÜLNÉZNI**, ehhez azt hiszem, nem kell különösebb magyarázat.

**HALLGATÓZNI**, általában nincs túl sok haszna, dungeonokban viszont nem árt néha használni, nemegyszer ugyanis meghallhatjuk, hogy merre kószálnak szörnyek.

**BESZÉLGETÉS**, csak akkor van értelme, ha van valaki rajtunk kívül is a környéken, ellenkező esetben ugyanis a program kajánul megjegyzi, hogy a magunkkal való beszélgetés az elmebaj csalhatatlan jele. Az utcán kóválygó emberektől csak ritkán tudhatunk meg értékes infókat, a kocsmákban viszont már egész jó tippeket kaphatunk. Ha valaki komolyan el kezd velünk dumálni, bejelentkezik a párbeszéd ablak. Itt a jobb felső sarokban vehetjük szemügyre beszélgető partnerünk főbb jellemzőit (faj, nem, szint, osztály, kor) az alul lévő ikonok pedig a szokásos sorrendben:

**1**. Tárgy átadása egy másik csapattagnak.

**2**. Tárgy eladása.

**3**. Kilépés.

**4**. Ezzel az ikonnal tudunk egy tárgyat megmutatni. Csak akkor szokott hatásos lenni, ha az illető már utalt a tárgyra a beszélgetésben.

**5**. Beszélgetés. A bal oldali párbeszéd ablakban megjelennek a lehetséges témák, ezeket a két nyíllal scrollozhatjuk.

**6**. Megkérdezzük a fickót, hogy beáll-e a csapatba. A játék írói egyébként itt eléggé szabadjára engedték a fantáziájukat, ugyanis én még eddig nem találkoztam olyan szerepjátékkal, ahol egy kutyát (Spike) teljes értékű csapattagként beszervezhettem a partiba (tök jó, még egy csont is van nála).

**7**. Tárgy átadása.

**8**. Pénz átpasszolása, hál'istennek nem lejmolnak le minket túl gyakran.

**9**. Kaja átadása.



FELSZÁLLÁS EGY JÁRMŰRE, ami lehet tutaj, hajó, vagy ló. A lóval csak szárazföldön közlekedhetünk, előnye, hogy jóval gyorsabban haladunk és így kevesebb kaját fogyasztunk. Tutajjal csak sekély vízben mozoghatunk, aki a parttól távolabbra akar merészkedni, az kénytelen lesz beinvesztálni egy hajóba. Ja, ezt a parancsot csak városon kívül, a vadonban lehet kiadni.

VARÁZSLÁS, no comment.

TÁBORVERÉS, csak a vadonban és dungeonokban használhatjuk (meg a fogadókban, ha fizettünk a szobáért). Táborveréskor három új ikon jelenik meg:

1. Varázslás.

2. Varázslat megtanulása egy tekercsről, a siker nagyban függ a varázslat és a varázsló szintjétől.

3. 8 órás szunya, az egész csapat gyógyul, a varázslók is így nyerhetik vissza elhasznált varázspontjaikat.

AUTOMAP, csak 3D-s helyszíneken működik.

I/O MENÜ, mentés, játékállás visszatöltése meg hasonlók.

## KERESKEDŐK, CÉHEK ÉS EGYÉB TOLVAJ BANDÁK

Minden városban található több-kevesebb kereskedő, ugyanezt viszont a különböző céhekről nem lehet elmondani. Összesen 8-féle céh van (warrior /harcosok, paladines/lovagok, rangers/erdőjárók, thieves/tolvajok, monk/szerzetesek, magicians /mágusok, ahol vannak még külön kasztban fehér, fekete, szürke mágusok). Ezek felkutatása jó sok időbe kerül, viszont feltétlenül szükséges, ugyanis csak itt fejleszthetjük karaktereinket (már ha van elég aranyunk és tapasztalati pontunk). A nagyon kezdő karaktereket nekünk kell egy céhbe beiratnunk (a beiratkozás sem ingyenes persze), méghozzá olyanba, amihez tehetsége is van, pl. a remek tolvajkészségekkel megáldott Silkből hiba lenne lovagot csinálni. Kereskedőből is akad egy pár, ki tutajokkal (Raft traders), ki élelemmel (Food traders), vegyes cikkekkel (Goods traders), lovakkal (Horse traders) vagy éppenséggel hajókkal (Boat traders) kereskedik. Akadnak még gyógyítók (Healers), bölcsek (Wise man) és fogadók (Guest houses) is, ahol viharos gyorsasággal verhetjük el keservesen megszerzett pénzünket. A különböző helyeken megjelenő töménytelen mennyiségű ikonra most nem térek ki (tudjátok, a helyhiány), de ennek ellenére sem hiszem, hogy bárkinek is különösebb gondjai akadnának.

## INFÓK A KARAKTERRŐL

Egy csapattag információs kártyáját a jobb gombbal a képernyő tetején lévő arcképre clickelve kérhetjük le, bal click-kel az illető lesz a parti vezetője (azaz pl. ő fog beszélgetni). Az információs kártyán a jobb oldalon láthatjuk a karakter leglényegesebb adatait (EP: tapasztalati pont, LP: életerőpont, G: aranyak, R: kaja, Kard: támadóerő, Pajzs: védekezés). A bal oldalon láthatjuk a magunkon viselt tárgyakat, középen pedig a hátizsákunkban levőket. A bal alsó sarokban nézhetjük meg megterheltségünket, a jobb alsóban pedig a következő új ikonok vannak:

**1**. Részletes információk a karakterről. Az Attribut alatt láthatjuk a velünk született adottságainkat, a Skill alatt pedig a szerzett képességeinket. A Language-nél nézhetjük meg a karakter által beszélt nyelveket. Ezek azért fontosak, mert egy orkkal pl. addig nem tudunk kommunikálni, amíg valaki a csapatból meg nem tanulja ezt a nyelvet. A Body és a Mind alatt láthatjuk a testünket és elménket ért maradandó károsodásokat (mint pl. a mérgezés vagy az őrület), ezeket csak varázslattal vagy a gyógyítónál lehet kikúrálni.

**2**. Tárgy eldobása.

**3**. Kilépés.

**4**. Tárgy használata.

**5**. A csapat összes pénzének összegyűjtése.

**6**. Tárgy megvizsgálása.

**7**. Valamilyen tárgy átadása egy másik csapattagnak.

**8**. Pénz átpasszolása egy másik karakternek.

**9**. Ugyanaz, mint az előbbiek, csak kaját adhatunk át.

## DUNGEONOK

A játék során számtalan kisebb-nagyobb dungeonra fogunk bukkanni, úgyhogy nem árt, ha mindenkinél van néhány fáklya (enélkül ugyanis csöppet rosszak a látási viszonyok), feszítővas (akadhat néhány rozsdás ajtó is), álkulcs (biztos, ami biztos) és kötél (hogy ne legyünk egy mély gödörnél meglőve). Az előbb felsorolt tárgyakon kívül persze szükségünk van egy elég erős csapatra is, mivel az ilyen elhagyatottnak látszó helyeken valójában nyüzsögnek a durvábbnál durvább ellenfelek. Persze történhetnek pozitív dolgok is a dungeonokban, pl. találhatunk kincsesládát, bár ez meglehetősen ritka. Sokkal gyakrabban fordul viszont elő, hogy egy kisebb csapat szörnybe botlunk, ilyenkor választhatunk, hogy hősiesen megküzdünk-e a támadókkal vagy pedig kevésbé hősiesen elfutunk (Flee). A harcot választva megjelenik egy szépen megrajzolt kép középen a harcoló felekről, a jobb oldalon pedig felülnézetből láthatjuk a csatateret. A láb-ikonnal megpróbálhatunk elmenekülni (csak ha nincs a közelünkben ellenfél), a kis emberkével mozoghatunk, a karddal támadhatunk, a pajzzsal védekezhetünk, a kézzel pedig varázsolhatunk. A nyilakkal a csata menetét gyorsíthatjuk, lassíthatjuk, az OK-kal pedig befejezhetjük a fordulót. Előfordulhat, hogy az egyik karakterünk valamilyen különleges támadásnak eshet áldozatul, ilyenkor az alábbi, roppant kellemetlen dolgok történhetnek velünk:

**Stunning**: bénulás. Nem tudunk támadni és mozogni, csak varázsolni.

**Poisoning**: a csatában nincs jelentősége, de a csata után folyamatosan csökkenni kezdenek a mérgezett karakterek életerőpontjai.

**Petrified**: a karakter nem vesz részt tovább a csatában.

**Illness**: betegség. A támadóerő felére csökken.

**Ageing**: öregedés.

**Death**: halál.

**Irritation**: a karakter a csatában nem tud többet varázsolni.

**Madness**: őrület. Az illető teljesen véletlenszerűen kezd el harcolni és mozogni.

**Sleep**: a karakter elalszik, akár a Petrified.

**Panic**: a pánikba esett karakter megpróbál elmenekülni.

**Blindness**: vakság. A támadóerő 75%-kal csökken.

## VARÁZSLATOK

A játékban 3 különböző varázslatszféra van, a szürke, fekete és fehér mágia. Egy varázsló csak egyfajta szférát ismerhet (szerintem a fekete és fehér mágia a legjobb). Varázslatokat csak tekercsről lehet tanulni, tekercseket viszont nem lehet boltokban venni, azokért bizony különböző dungeonokat kell feltúrnunk. Sajnos, a krónikus helyhiány miatt most nem tudom az összes varázslatot felsorolni, csak a legfontosabbakat.

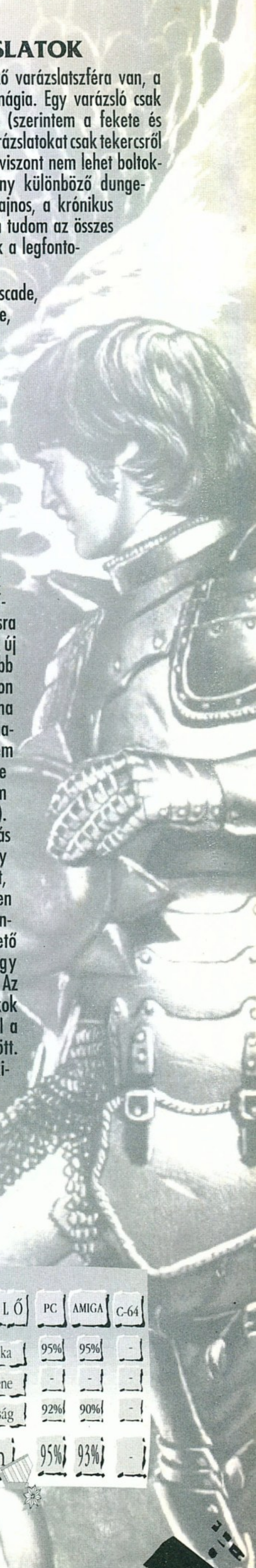
**Fekete mágia**: Fire cascade, Hail strom, Bog, Landslide, Earthquake, Hurricane, Desintegration.

**Szürke mágia**: Magic sphere, Light 1-3, Teleport, Identification.

**Fehér mágia**: Healing 1-5, Reincarnation, Neutralize poison, Rejuvenation, Heal madness, Sleep, Stun, Destroy undead.

Szóval, ez lett volna az Amberstar tömörített leírása. Eredetileg 34 oldalasra terveztem, de sajnos a sok új anyag miatt csak kevesebb hely jutott, úgyhogy ezúton is exkuzálom magam, ha valami fontos dolog kimaradt volna (ezt ugyan nem hinném, de a "gyors, de elég lassú" aranyköpésem óta óvatosabb vagyok...). Az értékelés már a leírás elején megvolt, úgyhogy már nem is tehetek mást, minthogy a legmelegebben ajánlom az anyagot mindenkinek, legyen az illető Silkworm-rajongó vagy Bard's Tale-megszállott. Az Amberstar a kalandjátékok között olyan, mint az SFII a verekedős játékok között. Egyszerűen nem lehet kihagyni!

T. J.



| ÉRTÉKELŐ | PC | AMIGA | C-64 |
|---|---|---|---|
| grafika | 95% | 95% | - |
| hang \ zene | - | - | - |
| játszhatóság | 92% | 90% | - |
| összesen | 95% | 93% | - |

# STAR COMMANDER



... Éjszaka van, elérkezett a sötétség diadala. Csillagok milliárdjai próbálnak fényt csalni ebbe a dermesztően sötét és rejtelmes birodalomba... Sokan álmodozva, vágyaktól felajzott állapotban fürkészik az eget, új utakat, lehetőségeket keresve egy ígéretesebb világ felé. De a távolság kétségbeejtően nagy, félelmetesen végtelennek tűnik a földi halandók számára. Túlságosan kis alkotóelemei vagyunk ennek a monumentális alkotásnak, amit mi Világegyetemnek nevezünk. Álmaink sehogyan sem férnek össze a rideg valósággal, mert minél jobban nyújtózunk a bölcsesség, a tudás felé, annál jobban távolodunk el mindentől, legfőképpen azoktól a dolgoktól, amelyek körülvesznek minket. Ha meg tudnánk érteni az Univerzum titkát, ezen rejtelmes birodalom lényegét, fennmaradásának mozgatóját, működését, hibáit, talán elérkeznénk ahhoz a ponthoz, ahol kiszakadnánk a bűvös erő fogságából. A tudás az, amely előrébb tudja vinni az emberiséget ezen nemes cél felé. A tudást sokféle képpen el lehet érni. Egyik módja az, ha minél több ismeretet, tapasztalatot próbálunk gyűjteni a szűken és tágabban értelmezett környezetünkről. A felfedezés, az utazás lehetővé teszi az ilyesféle kutatómunkát,, de eddig elért tudásunk még nem elegendő, hogy lehetőségünk legyen nagyobb távolságok meghódítására. Elméletek, kísérletezések folytak ilyen irányban, de eddig nem sok sikert arattak, talán egyszer sikerülnek, de addig is megmarad számunkra a vágy, a remény a világegyetem meghódítására. Biztosan sokan feltettek maguknak ilyen és ezekhez hasonló kérdéseket: Mi lenne, ha lehetőségem adódna arra, hogy kedvem szerint kószálhassak az Univerzumban, a csillagok között? Hogyan viselkednék? Mi lenne a reakcióm egyes szituációkban? Mit tennék, ha például általam még ismeretlen lényekkel találkoznék? Hogyan tudnék egyes akadályokat leküzdeni?

Nos, ez nagyon elgondolkoztató... Mindenesetre sokan megpróbálkoztak választ adni az effélé kérdésekre, vagy legalábbis segíteni az embereket, hogy meg tudják válaszolni a felmerülő kérdéseiket. Egy jó könyv, esetleg egy jó software(!), egy szimulátor is sokat tud segíteni a fantáziánk kiélésében... Számítástechnikai szakemberek sokat kísérleteztek, például gondoljunk vissza a nagy sikerű ELITE című programra, szinte minden géptípusra átírták... Vagy emlékezzünk a kevésbé ismert, de szintén óriási sikert aratott SPACE ROGUE című programra, mindegyik nyugodtan pályázhatna a fejedelmi koronára ebben a kategóriában... Nemrég készült el az újabb vetélytárs, egy hasonló jellegű program ebben a műfajban, hozva magával néhány új ötletet is. A program címe STARSHIP COMMANDER (STARCOM), amely egy híres tengerentúli programozó gárda alkotása, pontosabban a Custom Computer Service remekműve. Grafikailag nem alkottak túlságosan monumentálisat, de mindazoknak tudom ajánlani, akik szeretik az ilyesféle összetettebb, bonyolultabb, elmélkedést igénylő játékokat. Egy kis stratégia, egy kis szimuláció, egy kis lövöldözés, egy kis angolnyelv-gyakorlás stb. Mint mondtam, sok új ötletet tartalmaz, az egyik úgynevezett betalálás az, hogy a játékot több epizódra, folytatásora tervezték. Ez az első rész, a THE XOPLOR INCIDET nevet kapta, a készítők már ígéretet tettek a következő epizód legyártására, melynek várható címe: DISASTER AT DENKBAR. Mi nagyon reméljük, hogy betartják az ígéretüket!...

Határtalan lenne a világegyetem?! A mi esetünkben MAJDNEM... A Bolygók Egyesült Szövetsége szétválasztotta az imsert világegyetemet háromdimenziós négyzetekre (kockákra). Ezek a négyzetek olyan távol vannak, hogy egy űrhajó akár két hétig is utazhat egy újabb kereszteződésig. Hatvannégy darab négyzet létezik a feltárt világegyetemben. Minden négyzet szektorokra van osztva a saját háromdimenziós terében (x, y, z). Minden négyzet száz szektor széles, száz szektor magas, valamint száz szektor mély. Összesen egymillió szektor létezik.

A Szövetség legtöbb hajója és kapitánya az első 8 felfedezett négyzetben éli le életét, de a mi nagyszerű űrhajónk folytatja útját minden határvonallal szemben is. Olyan helyekre juthat el, ahol ember még nem járt, és új világokat fedezhet fel.

... A program segítségével a kapitány székébe képzelheted magad, mivel lehetÜséged van kommunikálni a legénységgel, véleményüket kérni, parancsokat adni, információkat gyűjteni, határozatokat hozni, amelyek befolyásolják a saját személyed, valamint az űrhajód sorsát is. Az űrhajó összes funkciója a rendelkezésedre áll. A játék úgy lett megtervezve, hogy különböző epizódokat és történeteket lehessen vele játszani, miközben a többi esemény nem változik. Működés közben a játék menete megállítható, hogy megtanulhatóak legyenek a kijelzők, hogy különböző parancsokat adhassunk. Általában sokat segíthet, ha a

legénységre is hallgatunk, érdekes, esetleg használható ötleteket is kaphatunk tőlük. Természetesen igénybevehetÜk a segédképernyők is, mint például a taktikai és az optikai nézetek...

Töltés után egy komplett menü következik, amelyből különböző nehézségü fokozatokat választhatunk vagy a jelenlegi epizódot játszhatjuk. Ha a jelenlegi epizódot választottuk, akkor ezt kezdhetjük az elejétől, de ha esetleg van kimentett állásunk, akkor indíthatunk onnantól is. Ügyeljünk arra, hogy csak EGY kimentett játékpozíció tárolható lemezenként...

Funkiógombok:

F1: a gépészeti képernyőt jeleníti meg. (Ezen funkciógomb használatával is térhetünk vissza a fő képernyőhöz.) E képernyőn keresztül kapja a kapitány az alapvető információkat az űrhajó különböző rendszereiről. A főgépész minden esetben ezt a képernyőt használja arra, hogy tájékoztassa a kapitányt a sérülésekről és a kijavításukról. A képernyő a következő fő részekre van felosztva: fegyverek, védelmi pajzsok, erőmű, segédrendszerek. Majdnem minden fontos dologról itt kaphatunk információt különböző kijelzők formájában. az Energia és a hőmérséklet kijelzőinek szintje piros, sárga és zöld vonalakkal vannak jelölve. A zöld a készenállási vagy biztonsági státust, a sárga a még megengedett, a piros a veszélyesen magas, illetve alacsony szintet jelenti. A segédrendszerek (torpedó stb.) kijelzésénél az OPERAT a teljes üzemképességet, az INOPER a részleges üzemképességet (sérülést) jelzi...

F3: az alapvető információkat és az űrhajó fegyverzetének jelenlegi helyzetét mutatja ez.

Balra nyíl gomb: sietteti a játékidőt, hogy a hosszú űrutazások ne legyenek unalmasak. A gomb ismételt használatával az idő újra visszaáll a normális állapotra.

Run/stop: megállítja az akciót és minden működést. A Return gomb használatával folytatható a játék.

Space: az üzeneteket tartalmazó ablakot törli.

... Mindenekelőtt hasznos lehet, ha ejtek néhány szót a vezérlő teremről, az úgynevezett Fő híd-ról. Ez a képernyő a kapitány székéből elénk táruló, puszta szemmel látható űrt mutatja. A bal oldal alsó részén az űrhajó órája látható, amely a perceket, az órákat, valamint a napokat jelzi. Közvetlen mellette a hetek és az évek láthatóak. Ugyanezen oldal felső részén egy úgynevezett aktuális négyszög szám található. (Az űrhajó jelenleg a 36-os négyszögben található.) A jobb felső ficakban az aktuális szektor koordinátáit találhatjuk. (Az űrhajó jelenleg a 30.30.50 szektorban van.) a képernyő alsó félteke, az űrhajó állapotát mutatja. (Az alapállapot: zöld.) Az űrhajó sebességének digitális kijelzése is itt történik. A képernyő felső részén az űrhajó irányával, vezetésével kapcsolatos információk láthatóak. Ha a puszta szemmel látható nézetben vagyunk, akkor az űrhajó esetleges elmozdulását mi is szemmel követhetjük. A kommunikációs ablak teremt kapcsolatot a legénység és a játékos között. Először az üzenő neve, majd az üzenet látható. Ha újabb üzenet következik, akkor az egy kismeretü nyíl jelzi, amelyet a szóköz billentyű segítségével lehet megjeleníteni. A képernyő alsó részének közepén egy fehér színű kis egysoros ablakot láthatunk, a kapitány ide írhatja be a parancsait. Minden parancsot a billentyűzeten keresztül kell megadni és ezek a már említett kis, fehér színű parancsablakban jelennek meg. Hiba esetén a del gombbal tudunk törölni. A következő parancsokat tudja a vezérlő értelmezni:



HDG: Közvetett irányítás. Ezzel a paranccsal készíthetjük fel a kormányost egy esetleges irányváltoztatásra. Amikor a kormányos az adatokat kéri, akkor például a következőket kell megadni: 270.090

SET: Célirányos haladás. Ennek használatával adhatunk ki parancsot a kormányosnak, egy már kiszemelt célponthoz való repüléshez. Például: STAR BASE V

WFx: A sebesség megadása. A parancs kiadása után a kormányos beállítja a vonónyaláb-ot a megfelelő értékre. Az x a kívánt sebesség szorzója. Például: WF9

IPx: Ezzel adhatunk parancsot a kormányosnak, az indításhoz szükséges energia fokozására. Nem használhatjuk fénysebesség esetén

SHx: Ezzel utasíthatjuk a taktikai vezetőt a pajzsok erejének növelésére. Az X azt az energiát mutatja, amit a pajzsokba szeretnénk vezérelni.

SHD: A pajzsok visszakapcsolása

PHX: A fegyvermestert utasítja arra, hogy állítsa be a fegyverzetet a kívánt erűsségre

PHD: A fegyverzet fokozatának csökkentése

FTA: A fegyvermestert utasítja a torpedók készenlétbe helyezéséről

FTD: Torpedók visszavonása

LPx: A fegyverek ráállítása a legközelebb fellelhető célpontra

LFx: A torpedók ráállítása a legközelebb fellelhető célpontra

FPx: Ezzel utasíthatjuk a fegyvermestert arra, hogy állítsa be a kívánt tüzelési erősséget. Az x-et 1 és 4 között változtathatjuk

FFF: A torpedó teljes készenléti állapotba állítása

FAF: A torpedó ráirányítása egy mögöttünk elhelyezkedő célpontra. Ennek hatására a torpedót hátrafelé tudjuk kilőni

ANx: Parancs, a fellelhető célpont bemérésére, analizálására. Az X a célpont sorszáma

OSx: Parancs a kormányosnak, a célpont befogására (fókuszolás), a fő nézetben. Ennek használatával, a fő képernyőn láthatjuk a célpontot. Ha a parancsnál az X helyett 0-át adunk, akkor az lekapcsolja a képernyőt

GRE: Normál készenléti állapotot rendel el a legénységnél

YEL: A legénységet riadó állapotba rendeli

RED: Támadási készültségre utasítja a legénységet

TBx: A vontató gerenda ráállítása a vontatványra

AFF: Ennek használatával tudjuk elfogadni a legénység egyik tagjának ötletét, javaslatát

LRS: Ezzel utasíthatjuk a legénységet, a szektor körülpásztázására

RPT: A szektor körülpásztázásának eredményéről kérhetünk jelentést a legénységtől

LCx: A központi számítógéptől is kérhetünk adatokat a körülpásztázott csillagrendszerről. Az X a parancs sorszáma, amelyet a körülpásztázásnál használtunk

OHF: Minden hívó frekvencia megnyitása

AUD: A beérkező üzeneteknek, a kommunikációs ablakba való kiíratása

RSC: Ha a kommunikációs vezető jelenti, hogy SSC-t kaptunk, akkor ez a képernyőre kerül

SAY: Megismétli az utolsó üzenetet

OPN: A rangidős vezetők véleményének kikérése a pillanatnyi helyzetről

ETA: Célponthoz való repülés parancsa után a kormányos ezzel közli a várható érkezési időt, a pillanatnyi sebesség figyelembevételével

AXL: A tartalékenergia bekapcsolása a fő áramkörökbe

HLP: Megállítja az akciót és kiírja az összes létező parancsot, utasítást a képernyőre. A Return gomb lenyomásával visszatérhetünk a játék menetéhez

Orx: A kormányost utasítja a megadott bolygónak a megközelítésére. Csak bolygóközi rendszerben működik ez a parancs

SRS: Utasítás a bolygó felületének pásztázására. Ha a pásztázás véget ért, akkor az eredmények a képernyőn megjelennek

SVE: Pillanatnyi játékállás lemezre mentése

LOD: Kimentett játékállás betöltése lemezről

... Végezetül néhány hasznos tanács!

Amikor valamilyen sürgős parancsot kell kiadnunk, vagy életveszélyben vagyunk, akkor állítsuk a gépeket a határértékig, de ne égessük ki őket.

Néha az úgynevezett Klingonok-at figyelmen kívül kell hagyni.

A vulkánok a Szövetség tagjai és meg KELL őket menteni.

Mindamellett hasznos tanácsként elmondhatom azt, hogy háborúzni nem mindig szükséges és egyáltalán nem ajánlatos néhány szituációban. Ajánlott, hogy a taktikai képességeinket legalább annyira fejlesszük ki, hogy a CADET fokozatot túléljük. Enélkül nem nagyon ajánlatos nekifogni egy epizód végigjátszásához. Remélem, tudtam szolgálni néhány hasznos információval. Sok sikert és sok szerencsét kívánok a játékhoz...

Leecherz

| ÉRTÉKELŐ | PC | AMIGA | C-64 |
|---|---|---|---|
| grafika | - | - | 25% |
| hang \ zene | - | - | - |
| játszhatóság | - | - | 65% |
| összesen | - | - | 60% |

# TOPLISTA

## PC

1. F-15 III
2. LEMMINGS II
3. X-WING
4. HANNIBAL
5. BATTLE CHESS 4000
6. TASK FORCE
7. XENOBOTS
8. COBRA MISSION
9. INCA
10. DOGFIGHT

## AMIGA

1. DESERT STRIKE
2. CHAOS ENGINE
3. CHUCK ROCK II
4. LEMMINGS II
5. STREET FIGHTER II
6. SUPERFROG
7. B-17
8. BODY BLOWS
9. HUMAN RACE
10. AMBERSTAR

## C-64

1. WRATH OF THE DEMON
2. STREET FIGHTER II
3. ARNE II
4. TROLLS
5. NICK FALDO'S GOLF
6. ELVIRA II
7. CREATURES II
8. FIRST SAMURAI
9. UGH !
10. RAMPART

## GAMEBOY

1. MARIO LAND II
2. TINY TOON
3. JEEP JAMBOREE
4. ARIEL
5. DRAGON'S LAIR

## SUPER NINTENDO

1. SUPER STAR WARS
2. STREET FIGHTER II
3. DESERT STRIKE
4. SUPER STRIKE EAGLE
5. FATAL FURY

## SEGA MEGADRIVE

1. ECO THE DOLPHIN
2. FATAL FURY
3. SONIC II
4. DESERT STRIKE
5. TASMANIA

# Yo brothers!

Elmúlt a tavaszi szünet, megkezdődik az év végi hajrá a suliban, de mi szüntelenül ostromolunk titeket az 576Kbyte-tal. Ebből kifolyólag megint elérkezett az idő, hogy egy kicsit belessünk a 64-es demók világába. Ma megint három anyagot fogok bemutatni, mindegyik különböző országból származik. Nem is rabolom tovább drága időtöket, let's go!

Első demónk egy sokak által rég elfeledett csapattól, a FOCUS tagjaitól származik. Aki ismeri régóta a demo scene-t, az tudhatja, hogy a FOCUS egykoron egy jól csengő, patinás név volt. Sajnos, úgy látszik, mára ez már sokat veszített fényéből... Munkájuk címe: BEYOND REALITY, az intróval együtt öt részt tesz ki. A töltés irq loader-es, közben a következő részről kaphatunk credits-eket. A BEYOND REALITY-ben a következő dolgok találhatók:

**- 6 db forgó object, állítható paraméterekkel. Fölötte egy multicolor kép egy igen félresikerült bagollyal.**

**- 2 FLI kép váltogatása**

**- 30 karakter széles plazma, ha kéznél van egy joystick, akkor állíthatunk is rajta.**

**- multicolor grafika között egy másik grafika (3 színű) görgetése.**








D E M O R O V A T

Gondolom, e rövid kis ismertetés alapján is kiderült, hogy nem egy fantasztikus nagy remekműhöz van szerencsénk. Régen a FOCUS szlogenje "Masters of style" volt, de ezt a kreációjuk abszolút nem tükrözi. Igen érdekes, hogy semelyik részben sincs scroll, és ezt a demo elején az intróban tudtunkra is hozzák. Ha minden igaz, akkor a közeljövőben a SUPER NINTENDO szerelmesei sem lesznek kímélve FOCUS anyagoktól, mert arra a gépre is tervezik első demójukat.

**Betalálás: 55%**

Az áprilisi számban már bemutattam egy OXIRON demót, a FANTASIA 3-t. Akkor megírtam, hogy ők a pillanatnyilag legaktívabb democsapat a C64-en. Erre abszolút nem cáfoltak rá, mivel a cikk leadása után néhány nappal megérkezett legújabb alkotásuk, COMA LIGHT SQR(71). Ez is egy elég rövid lélegzetvételű darab, de a minőségén ez semmit sem ront. A FOCUS demóhoz hasonlóan ez is öt részből áll, az egész code-ot egyedül TTS nevű taguk csinálta. Az OXYRON-hoz híven, itt is az úgynevezett world record-ok uralkodnak, na de lássuk, mit is produkáltak:

**-Plotscroll 2560 plotból, a COMA LIGHT 8-ban található 512 plotos scroller továbbfejlesztett változata**

**- complex vektorok**

**- plot sphere 4096 plot felhasználásával**

**- 7 színű inconvex vektorok**

Sajnos, a grafika megint nem lett a code-hoz hasonló színvonalú, de a zenék nagyon figyelmesen lettek megválasztva. Az OXYRON újra bebizonyította, hogy a demovilág élmezőnyének szilárd tagja.

**Betalálás: 75%**

És végül a nyomásnak engedvén, újra itt egy magyar demo, az 576 Kbyte hasábjain. A ma-gyar democsapatok igen lustának tűnnek mos-tanában, így hát egy régebbi anyagot kellett előszednem. A demo neve: PHYROMANIA, és a COMA név alatt jelent meg. Bevallom, hogy a PHYROMANIA megjelenése előtt azt sem tudtam, hogy létezik egy ilyen nevű group. Azóta egy kicsit ismertebbek lettek és mostanság már egy magyarnyelvű lemezújságot is futtatnak. Kreációjuk 2 lemezoldalnyi terjedelmű és intró-val kilenc részt tesz ki. Ezekben a következő dolgokat fedezhetjük fel:

**- 2x2-es scroll strecher**

**- 2880 plotból megascroller, 3-féle változatban**

**- Floppy logo effekt (multi/hires)**

**- Turn disc rész igényesen kidolgozva**

**- 2 db bobsphere, 121 bob-ból**

**- Multicolor logodypper**

**- 34 db AFLI bar, 8 karakter magas**

**- 256 dot-ból sphereplotter**

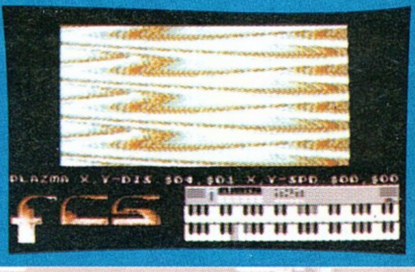
Technikailag meglehetősen jó, de megint kiütköznek a grafikai hiányosságok. Sajnos, mostanára igen kevés kiváló grafikus maradt a C64-en, főleg érvényes ez Magyarországra.

**Betalálás: 65%**

Remélhetőleg, a tavaszi szünet alatt sokan álltak neki újabb demók gyártásához, és akkor talán következő számunkban láthatunk belőlük néhányat. A LIGHT+HORIZON partyra is sokan készülnek demóval, köztük magyar csapatok is. addig is, *see you later.*

MR. WAX







# Pepper's ADVENTURES in time



Az utóbbi hónapokban jócskán ellátták Sierra stuffokkal, igazán nem érheti szó a ház elejét. Most ismét új sorozat indul. Főszereplője egy kilencéves kislány és kutyája, Lockjaw, egy irtó aranyos kis dög. Ahogy az általában lenni szokott, egy sorozatnak mindig az első része a leghangulatosabb, abban található a legtöbb ötlet, fantázia és poén. Ez igaznak tűnik Pepper esetében is. Remekbe szabott kalanddal állunk szemben, s kicsit több benne a kihívás mint a legutóbbi Sierrákban - azaz nehezebb végigjátszani. A grafika természetesen szuper, egyedüli gondom csupán az volt vele, hogy viszonylag kevés képernyőnyi helyszínt járhatunk be a játék folyamán. Ám ezt ellensúlyozza a töménytelen humoros animáció, ami végigkíséri az egész játékot. Az animációk különben félelmetesen jók: az ember hullára röhögi magát rajta. A zenék az átlagosnál jobban sikerültek: már ismert zenék feldolgozásaival, illetve új, fülbemászó dallamokkal is találkozunk. Maga a játék Sierrák "oktató" kategóriájába tartozik, de cseppet sem didaktikus. Igen sokat megtudhatunk a korról, amelyben a sztori játszódik - azaz az 1765-70-es évekről. Az irányításban találkozhatunk egy-két újdonsággal: megjelent a thrueikon, amivel ha rámutatunk egy tárgyra/élőlényre, megtudhatjuk, hogy valóban létezett-e abban az időben. A másik újdonság a kutyus irányítása: néha Lockjaw-el kell kevernünk, s ilyenkor megváltoznak az ikonok: a legtöbb jelentése egyértelmű, pl az orral szimatolni tudunk, a tappanccsal ásni, valalamit megmozdítani, a mérges szájjal pedig harapni, tépni. A játék indításánál kiválaszthatjuk, végignézhetjük az intrót (introduction), megtanulhatjuk, hogyan is kell irányítani a játékot (how to play), elkezdhetjük a játékot (start game), régebbi állást tölthetünk vissza (restore game), illetve kiléphetünk (quit). Ha új játékot













indítunk, kiválaszthatjuk a hat felvonás közül melyiket kívánjuk játszani, de én ajánlom a sorba játszást, ne siessük el a végét. Tehát:

### ACT 1 : Time Travel



Szüleink háza előtt állunk kutyánkkal kettesben, s éppen semmi dolgunk. Először is szedjük fel a földről a rágót, s adjuk oda Lockjawnek, aki megrágja, majd kiköpi. A jó puha rágót vegyük megunkhoz, majd kapjuk fel a földről a leszakadt ereszcsatorna-darabot, s ragasszuk rá a rágót. Szereljük fel az ereszcsatornát a falra, s így már végig felvezet a tetőre a csatorna. Nyissuk ki a kerti csapot, mire kutyusunk kap egy kis vizet, majd próbáljunk felmenni a csatornán: az ablak mögött egy kisebb vita tanúi lehetünk, ahogy Freddel, a nagybácsinkkal összevész valamelyik ősünk azon, hogy ne kísérletezessen a padláson semmivel... (Frednek hívják és gonosz! Csak nem a Maniac M-ből keveredett ide???) Most megkapjuk a kutya irányítását: nem lesz sok dolgunk, mindössze ásnunk egy lyukat a virágok mellé, ahonnan előkerül a nyakörvünk. Pepperrel szedjük fel az örvet, s csatoljuk rá Lockjawre, s irány a tető. Fent töröljük meg a padlásszoba üvegét, majd nézzünk be: Fred éppen szörnyű dolgot művel: Benjamin Franklint célozza meg az időben, s az 1768-as év történelmét teljesen összezavarja... Pechünkre beesünk a szobába, s Lockjaw belepottyan az időkerékbe. Nincs más választásunk: ugorjunk utána. Megérkezünk 1768-ba, s épp két Hare Krisnáson landolunk, akiken ki is próbálhatjuk a Truth ikont. Megtudjuk, hogy nem amerikaiak. A helyszínt szemlélve rögvest feltűnik a kalodába zárt Richard, akivel beszélgessünk el kétszer. Mivel egy kis vizet kér, ne sajnáljuk tőle. Akasszuk le a kanalat a vödörről, merjünk vizet, itassuk meg néhányszor, majd ismét szóljunk hozzá, s engedjük ki a kalodából. Miután elhúzta a csíkot megjelenik egy katona, s Lockjawwel együtt betessékel a kaloda melletti kis faházba. Tehát börtönbe kerültünk. A kijutásra természetesen van mód: vegyük fel a kalapácsot és a lepedőt, majd húzzuk ki a szöget az ablakdeszkából a kalapács segítségével. Most, hogy már van









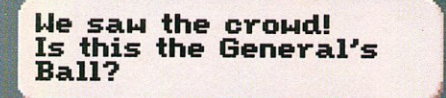
szögünk, lepedőnk és kalapácsunk, készítsünk egy függönyt az ablak elé, hogy ne lássa az őr, mivel foglalatoskodunk bent. Toljuk el a ládát a földről, majd Lockjaw-vel ássunk egy lyukat a földbe, s másszunk ki a házból. A ház mögött szedjük fel a csontot, s dobáljuk fel a ruhaszárítóra a ruhák felé, mire Lockjaw utána ugrik, s egyúttal leszedi a ruhát is. Ily módon átöltözhetünk, s kutyánkat pólyázzuk be, hogy bébinek álcázzuk. Így már nyugodtan kisétálhatunk a ház elé, ahol a buta őr mit sem sejtve elslattyog. Persze nyakunkon a baj! Megjelenik egy macska, ennek a kísértésnek pólyásunk képtelen ellenállni, s utánairamodik, aminek az lesz a vége, hogy egy hintóba ütközik, amely éppen a kormányzó kastélyába tart... A kutyus elájul, s a kormányzó családja kiszáll a hintóból. A Pugh család legfiatalabb tagja, egy nyafogó lány egyből kitalálja, hogy kell neki az eb. Közben megjelenik eddigi fogvatartónk, s felismeri kutyánkat. Hogy minket ne ismerjen fel, gyorsan lépjünk a ház mögé. A baj nem marad el: Lockjawet elviszik. Peppers megfogadja, hogy kiszabadítja kedvencét, s máris kezdődik a 2. felvonás. Azaz előbb egy tesztet kell kitöltenünk, aminek sikere attól függ, mennyire használtuk a truth ikont a játék folyamán. A helyes válaszok: c,b,d,a,c.

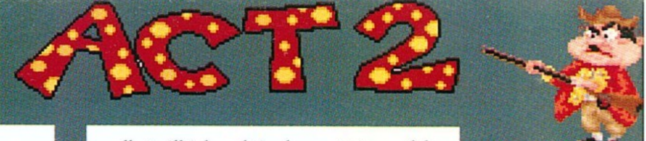
### ACT 2 : Philadephia

Ott állunk, ahol az első felvonás végetért: a kaloda és a faház előtt, de most már császkálhatunk. Először is térjünk el balra, s vegyük le a fáról a gombolyagot. Visszatérve az előző képernyőre












beszélgessünk el az itt frizbiző gyerekkel, majd sétáljunk el jobbra. Amikor valakivel leállunk társalogni, egy kis ablakban megjelenik Ben Franklin, a Pugh család, Lockjaw, és annak a feje, akivel beszélgetünk éppen. Valamelyikre clickelve, az illető arról/azokról fog mesélni nekünk. Tehát ott tartottunk, hogy továbbmegyünk jobbra. Itt beszélgessünk el a másik játékossal, s a két fiatallal, szedjük fel a fa mellől a zsákot, majd ismét keverjünk jobbra. Itt kopogtassunk be a divatárushoz, majd térjünk be a vegyeskereskedésbe, s beszélgessünk el az itt lévő hölggyel is. Gyalogoljunk vissza a nagyorrú frizbishez, s vegyük felfelé-balra az irányt. Kopogtassunk be a kocsmároshoz, majd az ácshoz, s beszélgessünk el velük. Ne hagyjuk ki a padon ülő szerencsejátékost sem! Térjünk be a postára, s elegyedjünk szóba itt azokkal is, akik nem dolgoznak, csak lustálkodnak. Próbáljuk elvenni a tükör alól a csomagot, ami Bennek szól: a postások 3 kérdést tesznek fel Bennel kapcsolatban, hogy megállapítsák, valóban ismerjük-e őt, azaz hogy megbízhatnak-e bennünk. Ha sikerül válaszolni, mienk a csomag. Irány ismét az útkereszteződés: célozzuk meg a Ben házához vezető 4. utat. Tovább az utat lezárták: a kormányzó sorompót szereltetett a ház elé, s 1 shilling vám fejében lehet ki vagy bemenni. Adjuk oda a fa mellől felszedett, színes márvánnyal teli zsákot a szerencsejátékosnak, akitől 1 shillinget kapunk, amiért beengednek Benhez az őrök. Egy kis közjáték a Pugh családnál: megkapjuk Lockjaw irányítását. Miután Ima eltakarodott a szobájából, rágjuk szét az ágyunkat, a ruhát, s rágjuk ki a szekrényt, amiből egy kulcs kerül elő. Szedjük fel a kulcsot és a csontot a földről, s rejtsük el az ágyunkban, majd kutyagoljunk az ajtóig, ahol éppen belép a cseléd egy tál vízzel. Lockjaw ráijeszt, mire ő a könyvespolcra zuhan, amely rejtélyes módon megfordul vele... Miután eliszkolt az ürge igyunk egy kis vizet, majd rángassuk meg a kakukkos órát, mire félig befordul a szekrény, s mi bemászhatunk a rejtekhelyre. Bent tépjük le a fehér kendőt, ami mögött kutya-sírhelyet találunk. A 6 emlékkarika alatt a néhai ebek elhalálozásának oka: pl. "Amikor Miss Ima samponnal fürösztötte kutyáját.." vagy " Fuzzy Wuzzy csini kutya volt, Kit Miss Ima zöld ruhába tolt. Úsztatta, mint békát, de hiába, Fuzzy kutyát elérte halála. " Szóval hasonló rigmusokat olvashatunk. A jobb oldali kis lyukba érdemes beleszagolni: Lockjaw egérszagot érez, s hajlandó kibontani a falat. Menjünk be a járatba, ami a kandalló mögé vezet. Onnan kikémlelhetjük, hol tartja a pénzét a kormányzó. Most visszakapjuk Peppers irányítását, amint Ben háza előtt álldigál. Kopogtassunk be, mire a felesége nyit ajtót. Beszélgessünk el vele, de nem enged be, arra hivatkozva, hogy Ben beteg. Kopogtassunk ismét, s adjuk oda a csomagot. Az asszony csak akkor hajlandó átadni, ha előbb kibontjuk... Nyissuk ki a csomagot, majd a könyvet is, s így próbálkozzunk (előbb olvassunk bele a könyvbe, ami a Leyden üvegről szól, amivel elektromosságot lehet gyűjteni villám segítségével). Ennek megörül az asszony, mert a férje az utóbbi időben nem hajlandó semmit sem csinálni, csak a forró fürdőket venni. Tehát elvezet Benhez, s máris kezdetét veszi a 3. felvonás. A tesztre a helyes válaszok: d,b,b,d,c.









## ACT 3 :
## Kite/Key Experiment

Ben előtt állunk a kertben, s ő éppen egy forró vizes fürdőben csücsül. Beszélgessünk el vele - mire ad egy darab kötelet -, majd szedjük fel a paradicsomot, s a káposzták mellől a kis vasrudat. Menjünk vissza a házába, s szedjük fel a kék papírt, amire a Leyden-üveg elkészítése és feltöltése van leírva. Szedjük fel a szerszámok közül a vasdarabot, amivel együtt jön a mágnes is, majd menjünk ki a hallba, ahol szólítsuk meg a lányát. Vegyük ki a szekrényből a csokoládéreceptet, majd hagyjuk el a házat. A két őrt beszéljük rá, hogy vigyék el a sorompó mellett összegyűjtött cuccokat, s hagyjanak minket békén. Némi érvelés után ráállnak, s elvisznek mindent a sorompó mellől, s szabad az út kifelé. Vegyük magunkhoz az ott maradt bádoglemezt, s irány a város. Első utunk a vegyeskereskedés, itt adjuk át a csokoládéreceptet az eladónak, aki cserébe nekünk adja üvegestől a káposztát. Mivel mi utáljuk a káposztát, vigyük el a szerencsejátékos mellett álló kecskének, az örömmel befalja, s lesz egy üres üvegünk. Beszélgessünk el ismét mindenkivel, majd szólítsuk le Richárdot is, aki a frizbizők mellett kis szállóigéket fabrikál. Próbáljuk elvenni tőle a kulcsot, mire átad három szállóigét, s ránk bízza, hogy osszuk ki annak, akinek szüksége van rá (Pl: Ne lustálkodj! Az élet sokkal boldogabb, ha teszel valamit. - ezt a postásoknak kell adni). Ezt a feladatot mindenki végezze el, 3 sorozatban kell kiosztani a táblákat (összesen nyolcat), minden városlakónak egyet. Egyedüli akadály a varrónő lehet, akinek az ablakán kaviccsal kell bezörgetni, hogy kijöjjön. Kavicsot a fogház mögött szedhetünk fel a földről. (Az első hármat a postásoknak, az örökké zabáló kocsmárosnak és az összeveszett párnak osszuk ki; a 2. hármat a frizbiseknek, a zsugori ácsnénak és a divatárusnak; az utolsó kettőt a morgós varrónőnek és a szerencsejátékosnak). Ha megvagyunk, térjünk vissza Richardhoz... Hoppá! Kisszekere összezúzva hever, s darabjai közt felfedezünk egy kulcsot és egy táskát - vegyük fel őket. Térjünk vissza Benhez, s adjuk oda neki a Kite/key és Leyden-üveg leírását (a kék papír), mire ráál, hogy segítsen, de készítsünk neki először forró vizet, s szedjük össze a kellékeket. Menjünk a hallba, s próbáljunk begyújtani a kandallóba a gyufával, de a lánya lebeszél róla, csak veszély esetén lehet begyújtani. Színleljünk balesetet! Kenjük el magunkon a paradicsomot, mire Sally megijed, s begyújt. Végre van melegvíz, úgyhogy fussunk vissza Benhez, s adjuk át a leírást, majd tegyük le elé a kulcsot. Rakjuk össze a Leyden-üveget! Tegyük az ólomlapot az üvegbe, majd töltsük meg vízzel, rakjuk rá a vaskupakot, s tegyük bele a vasrudat is. Adjuk át ezt is Bennek, s már csak a papírsárkány hiányzik. Sétáljunk ki a ház elé, ahol Fred nagybácsi rossz tréfájának esünk áldozatul: megpróbál visszahozni minket az időből, de pechére Ben gyermekkorába kerülünk... Egy tóparton állva, szemtanúi leszünk Ben barátja rossz tréfájának: ellopja a fürdőző Ben ruháit... Tegyünk gyorsan valamit: szedjük fel a bokorról a szellemjelmezt, öltsük fel, mire a gonoszkodó megijed s elfut. Szedjük fel Ben ruháit,















s adjuk át neki. A következő helyszín Ben lakása, ahol éppen kanócot kér tőle az apja. Ő elfelejtett venni, de szerencsére a nálunk lévő kötelek megteszik, adjuk oda neki. Nemsokára megjelenik Ben hóna alatt egy papírsárkánnyal, amit éppen átad nekünk, amikor visszakerülünk 1768-ba. Vigyük el ezt a tartozékot is a felnőtt Bennek, aki hajlandó kijönni velünk a szabadba villámot fogni. Ez a kis kísérlet jó hatással van Benre: ismét a régi, megszállott feltaláló lesz. Hála istennek Fred őrült gépe nem ront el mindent örökre. A tesztkérdések: d,c,b,d,b.



## ACT 4 : Stamp Act

Ben fürdődézsája darabokra törik, s egy rakat tárgyra tehetünk szert itt. Vegyük magunkhoz a legyezőt, a kaparót, a rudat, a fotelt és a papucsokat. Menjünk be a belső szobába, tegyük a letört létrafokok mellé a fotelt, s másszunk fel a padlásra. Fent nyissuk ki a kalitkát, majd az ablakot, hogy elrepülhessen a madár a Pugh kúriába. Ismét Lockjawet irányítjuk, úgyhogy irány ismét a kandalló, ahol már nem ég a tűz, s menjünk ki a szobába. Rágjuk meg a papucsokat, majd amikor bejön az egyik Pugh, harapjuk meg, hogy kirohanjon, s amíg egyedül vagyunk csenjük el az Anglia királyának címzett levelet. (Tőle szedték az adó-dolgot, természetesen Frednek köszönhetően - valójában ekkor még volt adó Amerikában). A levéllel surranjunk fel a lakószobánkba, s küldjük el a madárral Peppernek. Ismét Bennél vagyunk... Beszélgessünk el vele és a lányával, majd irány a város. A szerelmesek melleit fán egy cédula lobog: nézzük meg közelebbről, s tépjük le. Alatta egy szívbe Ben és felesége monogramja volt bevésve. Nyomjuk meg a szívben a kis gombot, mire megnyílik egy rejtekajtó, s egy dobozban megtaláljuk szerelmesleveleiket. A dobozkára clickelve az invertory-ban egy kis kirakóst kell lejátszanunk ahhoz, hogy a levelekhez jussunk. Nézzünk el a fogházhoz, s adjuk át az őröknek a levelet, mire beengednek Richardhoz, akiről rögtön kiderül, hogy ki is valójában... Adjuk át neki Ben szerelmesleveleit, majd a táska női ruhát. Az asszony felöltözik s együtt megyünk el Benhez... Happy end stb. stb. A teszt válaszai: c,d,b,a,c.

## ACT 5 : Constitutional Convention

Végre helyreállt a béke Benéknél, s hajlandó segíteni nekünk. Adjuk át a kormányzó levelét, mire Ben a nyomdagépéhez rohan, azonnal kiszed egy újságot, amiben tájékoztatja a város népét, hogy a kormányzó igazságtalanul szed adót, s lázadásra buzdítja őket. Tegyük be a hiányzó rudat a nyomdagépbe, így Ben nyomtatni kezdi az újságokat. Szedjük fel a nyomdagépről az újságköteget, s osszuk szét a városlakók között, mire észbekapnak, s hajlandók az igazságtalan adózás ellen tiltakozni. Miután kiosztottunk minden újságot, térjünk vissza Benhez. A háza előtt ismét egy kis kellemetlenség ér Fred bácsi jóvoltából: most Ben öregkorába kerülünk. Szólítsuk meg, majd adjuk oda neki leesett szemüvegét, majd emeljük le a kendőt a gyógyszereiről, s adjuk oda neki a gyógynövényeket, amiktől jobban lesz, s kérésünkre elkísér néhai házához. Szedjük fel a földről a faágat, s piszkáljuk ki vele a kulcsot a zárból, majd húzzuk magunkhoz a mágnessel. Adjuk át a kulcsot Bennek, aki egy doboz csokival ajándékoz meg. Ismét 1768-ba kerülünk, s kezdődik az utolsó felvonás. A teszt válaszai: c,b,a,d,c.

## ACT 6 : Rescue Lockjaw

Végre itt az alkalom, hogy kiszabadítsuk Lockjawet a Pugh-ok karmaiból. Keressük fel Bent, szólítsuk meg, mire ad egy papírsárkányt. Keressük fel a vegyeskereskedőt, akitől a káposztát szereztük, s ajándékozzunk meg a legyezőnkkel, majd adjuk oda neki a csokit, amiért cserébe néhány bonbonnal jutalmaz meg. Vigyük el a bonbonokat a Pugh kúria mellett állomásozó őröknek, s adjuk oda nekik, amitől pillanatok alatt elalélnak, s mi a papírsárkány segítségével a kúria mögé lavírozhatunk. Itt Peppers kiszáll, s bokortól bokorig osonva szaladjunk a nyitott ablakohoz vele, vigyázva, hogy meg ne lássanak. Miután

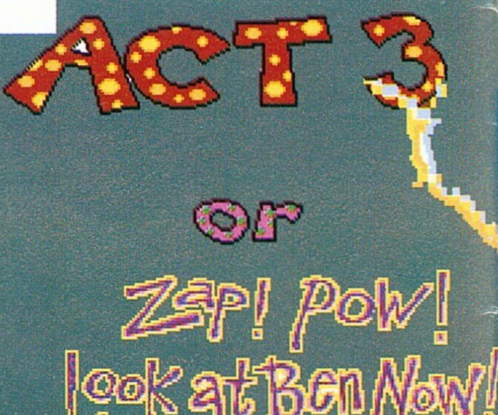


bejutottunk a házba, vegyük fel az asztalról a papírt és a ceruzát, s satírozzuk ki a papíron a kódokat. Ezután emeljük le a képet a falról, s nyissuk meg a széfet az előző kód segítségével, s vegyük magunkhoz az adókból harácsolt pénzt. Tegyük vissza a képet a helyére, s játsszunk egyet az orgonán, amire Lockjaw visszavonít, minket elkapnak, s a konyhába zárnak. Itt tegyük a következőket: vegyük fel a seprű fejét, a legyezőt és a kesztyűt, amivel fel tudjuk emelni a vasalót, s kivasalhatjuk Ima ruháját. Gondolom már mindenki kitalálta, hogy Imának fogunk öltözni... Az őr nem fog felismerni, s mi nyugodtan felmehetünk az emeletre, ahol Peppers átöltözik, s egy nagy labirintus áll előttünk, amiben kutyánkat kell megkeresni. Miután sikerült megtalálnunk Lockjawet (minden ajtót próbáljunk kinyitni), megkapjuk Lockjaw irányítását. Szedjük ki az eldugott kulcsot, s tegyük ki az ajtó alá, ahonnan Pepperssel húzzuk ki a mágnest használva. Nyissuk ki az ajtót, s immár Lockjawet irányítva jussunk ki a feljáróhoz. A kutyussal sokkal könnyebb dolgunk lesz: mindig szaglásszunk körbe, s Lockjaw megmutatja a helyes utat. A lépcső tetején gyorsan bújjunk el a szekrénybe, s amikor a komornyik leteszi a vizesvödröt, lökjük azt Ima fejére. Megjelenik a kormányzó és segédje is; a kormányzót a kutyussal tépjük meg, segédjének a parókáját pedig Pepperssel emeljük le. A győzelem teljes: engedjük be a város polgárait, élükön Bennel, adjuk oda neki a pénzüket, s élvezhetjük a győzelmet, válaszolhatunk a tesztre (a,c,b,d,c)... azaz mégsem: a város lakói elüldözik az igazságtalanul adóztató Pugh családot, ám Fred is közbelép: 1998-ba küld minket! De ez már egy másik történet...

*Koronczai Gáspár*



| ÉRTÉKELŐ | PC | AMIGA | C-64 |
|---|---|---|---|
| grafika | 85% | - | - |
| hang \ zene | 75% | - | - |
| játszhatóság | 90% | - | - |
| összesen | 92% | - | - |




AKCIÓ
576 KByte SHOP
XIII. POZSONYI ÚT 14.
TEL: 1126-415
NYITVA: hétköznap: 10-18h-ig, szombaton: 10-13h-ig
AMIGA 1200
AMÍG A KÉSZLET TART
64 999-
59.999-
C-64
VIDEO SUPER GAME SET
C-64 + joystick + játék
10.999-
NES
11.999-
SUPER NES
21.999-
EGY HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!